電撃 プレイステーション PlayStation

FolksSoul

フォークスソウル ―失われた伝承― ザ・コンプリートガイド

The Complete Guide

PLAYSTATION 3

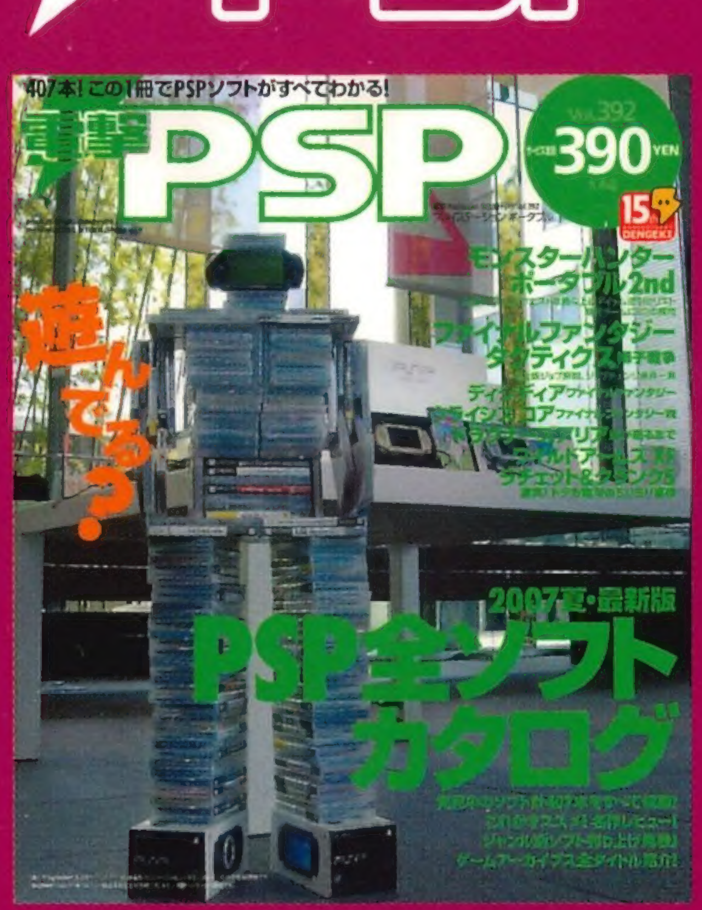
電撃の攻略本専用ホームページ
http://www.mediaworks.co.jp/d_original/kouryaku/

独走スクープとRPG情報満載の
No.1 PS専門誌

電撃PlayStation
隔週金曜日発売

ソフトもハードも遊びつくそう！
丸ごと1冊PSP専門誌

電撃PSP



乙女たちの秋葉原&池袋系
ゲームスタイルマガジン

DENGEKI Girl'sStyle

電撃が贈る
最強のエンタテインメント誌

電撃魔王
DENGEKI-MAOH

365日24時間、いつでも遊べる
電撃のゲームサイト

DENGEKI Online.COM
http://www.dengekionline.com/

Cover Design：小林博明 (K Plus artworks)

"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ISBN978-4-8402-3997-4
C0076 ¥1900E

9784840239974

MediaWorks
発行●メディアワークス
定価：本体1900円
※消費税が別に加算されます

1920076019005

©2007 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved.
"PS"および"PLAYSTATION"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"FolksSoul"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation

FolksSoul

フォークスソウル 一失われた伝承一 ザ・コンプリートガイド

The Complete Guide

PLAYSTATION 3

電撃PlayStation FolksSoul 一失われた伝承一 ザ・コンプリートガイド 発行／メディアワークス

FolksSoul

フォークスソウル ー失われた伝承ー ザ・コンプリートガイド

The Complete Guide

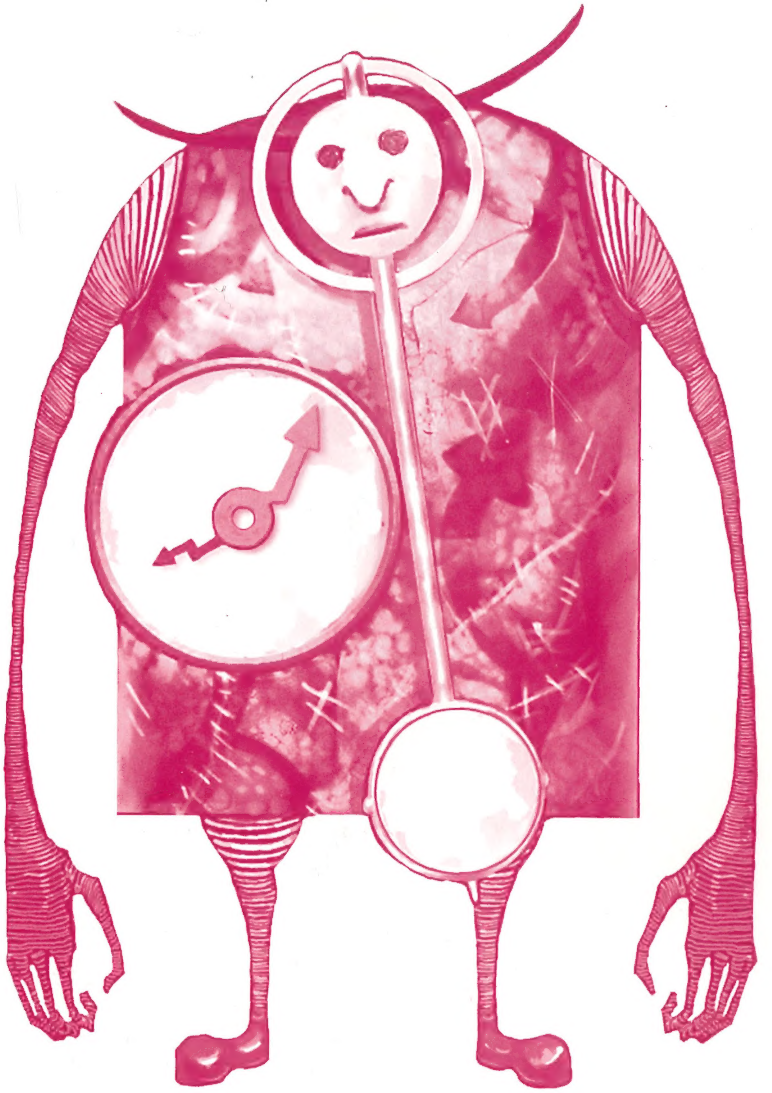
電撃PlayStation

FolksSoul -失われた伝承- ザ・コンプリートガイド

発行／メディアワークス

©2007 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved.
"および"PLAYSTATION"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"FolksSoul"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Dengeki PlayStation 電撃プレイステーション



FolksSoul

フォークスソウル 一失われた伝承一 ザ・コンプリートガイド

The Complete Guide

PLAYSTATION 3

Folks Soul
フォークスソウル
失われた伝承
TM
ザ・コンプリートガイド

Story

はるか昔、生者の世界『現実世界』と、死後の世界『異界』は地続きであるとされ
生者はこの2つの世界を頻繁に行き来していたという

その伝承が残る、ヨーロッパ辺境の村レムリック
現在では、わずかながらの住人が細々と暮らす廃村と化している
伝承に惹かれて訪れる者たちはいるものの
すでに村への陸路は絶たれており、外界と遮断された陸の孤島と呼ぶにふさわしい

ある夜、村に近づく一隻の船があった
死んだはずの母親から届いた手紙を胸に抱え、再会を約束した地を目指す少女、エレン

時を同じくして、三流オカルト雑誌記者キーツのもとに1本の電話が舞い込んだ
「助けて…妖精に殺される…レムリック村…」

不可解な偶然が、死者に会える村で2人を結びつける
彼女たちはまだ知る由もない
この地で待ち受けるものを、そして、運命の行く先を……

Ellen エレン

大学生 22歳　159cm 45kg

幼少時に両親と死別し、施設で育った過去を持つ。両親の記憶はほとんどなく、母親と遊んだ思い出がわずかに残っているだけだ。死んだはずの母親から届いた手紙を頼りに訪れた村で、彼女は偶然殺人事件を目撃。そして、この事件の調査を進めていくうちに、自分の真の過去を知ることになる。

Keats キーツ

雑誌記者 27歳　178cm 73kg

オカルト雑誌『アンノウンレルム』の記者でありながら、自身は超常現象を一切信じていない。しめ切り間際にかかってきた奇妙な電話で助けを求められ、不信感を抱きつつも記事のネタ探しになるとレムリック村を訪れる。その際にエレンとともに殺人事件を目撃し、調査に乗り出すのだった。

Keyword

異界

異界とは、生者が想像した「死後の世界」が具現化した世界。生者が死ぬとその魂は異界にたどり着き、やがて浄化されるという。異界の数は星の数ほどあるとされ、エレンたちは事件の調査を進めていくうちに、「**妖精界**」や「**戦争界**」など7つの異界を訪れることになる。

伝達者と従者

レムリック村は現実世界と異界の接点であり、霊衣という特別な衣服を身にまとえる能力の持ち主、伝達者であれば、村と異界を自由に行き来できる。エレンには伝達者の素質があり、事件の調査中に出会うハーフライフの**スケアクロウ**に導かれて、霊衣をその身にまとうのだ。

伝達者は生者の代表として選ばれるただ1人の存在。それゆえに、同じ時代に複数の伝達者が存在することはない。

伝達者が定められると、同時に補佐役として従者が選ばれる。従者は霊衣をまとうことができないものの、能力は伝達者とほぼ同じだ。エレンが伝達者となる際に従者に選ばれたのは、ハーフライフの**ベルガエ**に導かれたキーツ。エレンとキーツには、どのような関係があるのだろうか……。

ハーフライフ

レムリック村に夜が訪れると、ハーフライフが姿を現す。ハーフライフとは、さまざまな思いを抱いたまま亡くなった者の魂と、生者の感情が結びついて具現化した、生者でも死者でもない中間の存在。彼らは村のパブにいることが多く、エレンたちにさまざまな情報を教えてくれるのだ。

レムリック村の住人

現在ではすっかり寂れてしまったレムリック村にも、ごくわずかながらの**村人たち**が生活を営んでいる。なかには、レムリック村の伝承を調べるために村を訪れ、そのまま空き家に住みついている者もいるのだ。エレンやキーツも村の中心部にある空き家を借り、事件の調査を進めていく。

フォークス

異界にたどり着いた死者の魂が自我を失うと、**フォークス**と呼ばれるモンスターとなり、伝達者を襲うようになる。そして、この魂が集結すると、より強大なフォークロアとなるのだ。

伝達者は霊衣の力により、フォークスが持つ魂のエネルギー"ID"を吸収できる。吸収したIDは、伝達者自身の力として行使することが可能だ。また、伝達者と同じ力を持つ従者もIDを吸収し、使役する能力を備えている。

異界の住人

フォークスとは別に異界で自然発生した生物も存在する。彼らは、死者の魂が変化したフォークスとはまったく別の存在であり、知性も高い。エレンたちが最初に訪れる妖精界では、妖精の姿をした住人と、その集団を束ねる**妖精王**が姿を見せ、彼女たちの動向にかかわっていく。

妖精界
エレンたちが最初に訪れる、幻想的な風景の異界。人々が想像した「死後の楽園」が具現化した世界だ。

戦争界
人々の「死への恐怖」が具現化した異界。住人たちが2つの勢力に分かれ、目的もなく争いを繰り広げている。

スケアクロウ
エレンが最初に出会うハーフライフ。エレンに異界の存在を伝え、妖精界に導く。

ベルガエ
キーツを異界に導くハーフライフ。その言動から、何者かに仕えていることがうかがえる。

村人たち
左から最近レムリック村にやってきたという少女シュゼット、かつて教会で村人たちの治療をしていたレスター医師、事故により車椅子での生活を余儀なくされているハリエッタ。みな事件や伝承について多くを語ろうとはしない。

フォークス
死者の魂のなれの果て。基本的に知性が低く、言語も解さない。

妖精王
妖精界の主。伝達者であるエレンに協力を仰ぎ、自身もほかの異界に赴こうとするが、その目的は不明だ。

CONTENTS

Story 002

ストーリーガイド STORY GUIDE 005

ゲームシステム解説 006
レムリック村探訪 014
ストーリー攻略の見方 016
プロローグ 018
第一章 020
第二章 026
第三章 030
第四章 036
第五章 042
第六章 046
第七章 048
クエストガイド 054

フォークスファイル FOLKS FILE 059

フォークス強化法指南 060
フォークスデータの見方 064

エレン編

妖精界

ブーク	キルムーリ	065
ヘンキー	バガブー	066
ブーブリー	ケットシー	067
インペット	ドゥル	068
オグマ	ブラウニー	069
バーゲスト	シーフロ	070

無限回廊

スラムピン	ルーダック	080
ガーベラ	ブロラハン	081
マビノギオン	ヘーベトロット	082
ハンプティ	スクライカー	083
アンサラー	スプリガン	084
カンデラ		085

戦争界

ホーク	ブルズアイ	071
バラージャー	デガッサー	072
アンブッシュ	ガ・ボー	073
パトリオット	ウォートホッグ	074
ガルガンチュア		075

地獄界

ボガート		085
コブラナイ	マンドラゴラ	086
ファハン	フォモール	087
ライネック	ベーヒアル	088
ベーグボルカ	ベールヴィント	089
ウルーテル	ウルビュル	090
モラルタ／ベガルタ	キャースク	091

海底都市

アズレイ		075
クーシー	ドラケイ	076
ホブルディ	フラキナス	077
アスキディア	アルラウネ	078
ペッグポウラー	マラバリク	079

異界真央

テランセラ	ムスカリ	092
グラジオラス	アガパンサス	093
ベルガモット	アンモビウム	094

クエスト

コロプナ／グリンディロー／アルハズラッド／カハラエス 095

Special

デュルガー／コルブランド／カラドボルグ／パイドパイパー／カラドリウス 096

キーツ編

妖精界

ブーク	キルムーリ	097
トレント	アンドラステ	098
パウリー	オグマ	099
バガブー	ヒンキーパンク	100
バーゲスト		101

無限回廊

ブロラハン	ルーダック	110
ガリーベガー	パッドフット	111
スラムピン	ヘーベトロット	112
アンサラー	スプリガン	113

戦争界

ホーク		101
ブルズアイ	バラージャー	102
ボルカノ	ブルムベア	103
ガジャルグ	パトリオット	104
ガルガンチュア		105

地獄界

ボガート	ウリシュク	114
ウリギーク	コブラナイ	115
マンドラゴラ	フォモール	116
カルミア	ベーヒアル	117
ベーギニス	ベーリデット	118
デゥランダル		119

海底都市

アズレイ		105
アファンク	セルキー	106
ドラルク	アヌーン	107
オイシュキー	アガアガ	108
エクセドラ	クラーケン	109

異界真央

テランセラ		119
ブーゲンビリア	グラジオラス	120
プロテア	ブロッタ	121
アガパンサス	ベルガモット	122
アンモビウム	ゴッギー	123
アマリリス		124

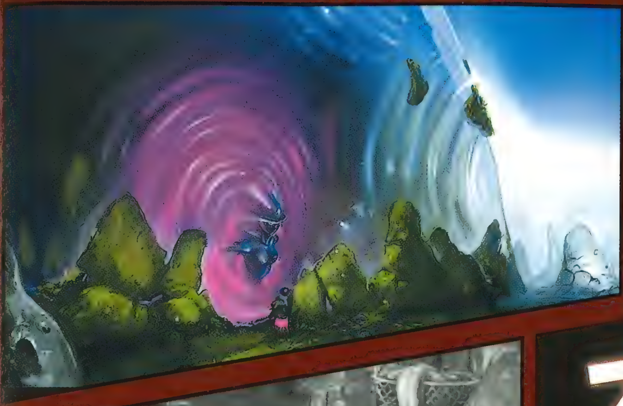
クエスト

タスラム／ランジュラン／ヤースキン／アロンダイト 125

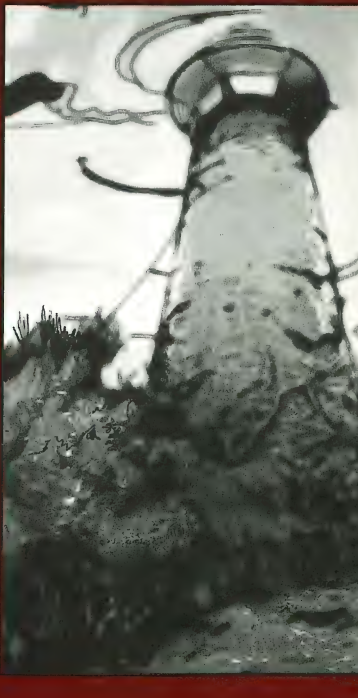
Special

トルフィド／ラナンキュラス／デュルガー／コルブランド／ヴァリアント／アルファルド 126

フォークスINDEX 127

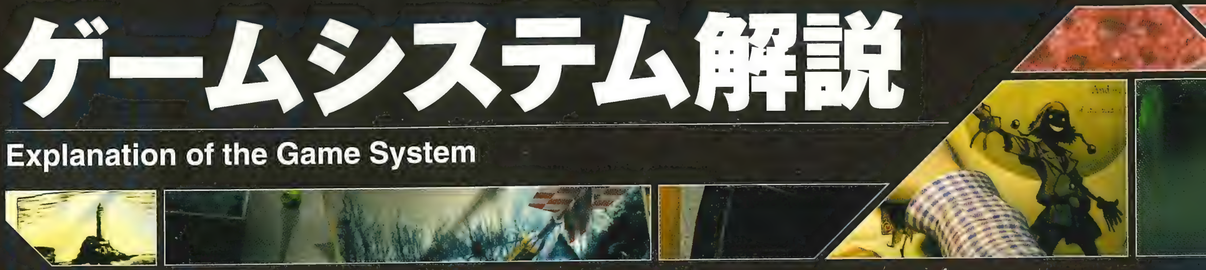


ストーリーガイド
STORY GUIDE



ゲームシステム解説

Explanation of the Game System

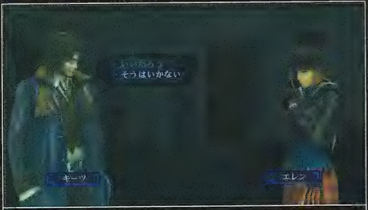


ゲームの進め方

物語の舞台は、「死者に会える」という言い伝えが残るレムリック村。この村を訪れた女性主人公エレンと男性主人公キーツの2人を操作して、それぞれの立場から事件の解明を目指していくことになる。物語はプロローグと7つの章に区切られており、調査がひと段落するごとに次の章へと進んでいく仕組みだ。初めに主人公の特徴や、章をクリアする方法について知っておこう。

男女主人公それぞれの視点から事件の真相に迫る

プロローグから第五章までは、2人の主人公が別々に物語を進めていく。そして、両名とも第五章までクリアすると2人の主人公が合流し、第六章からは協力して最後の謎に挑んでいくのだ。合流するまではどちらの主人公でプレイするかを自由に選べるが、先にプレイしたほうの選択によって、あとでプレイするほうのやるべきことが変わる場面もある。選択肢が発生したら、本書の攻略ページでその影響をチェックしてから選んでほしい。



▲選択肢でどの答えを選んでも、最終的に行き着くところはほとんど変わらない。好みで選ぶのもアリだ。

エンディングまでの流れ

CHECK1 主人公を自由に選んでプレイ

プロローグ~第五章までは、エレン、キーツともにクリアする必要がある。ただしプレイする順番は自由。例えばエレンでプロローグをクリアしたら、次はエレンで第一章をプレイしてもいいし、キーツでプロローグをプレイしてもいい。

プロローグ
↓
第一章~第五章
↓
合流
↓
第六章
↓
第七章
↓
エンディング

CHECK2 2人の主人公が合流

エレン、キーツともに第五章までクリアすると、主人公を選択せずに第六章がスタート。この章では強制的にキーツ→エレンの順番で行動することになる。

CHECK3 主人公を切り替えて探索

第七章はエレンから始まるが、特定の場所で出会うキーツに話しかければ交代できる。もちろんキーツからエレンに交代することも可能だ。2人の力を合わせて、エンディングを目指そう。

エレンとキーツの違い

エレン、キーツともに基本操作は同じだが、それ以外は大きく異なる。とくに異界(右ページ参照)を探索する際にその違いが顕著で、出現するフォークス(敵)や手に入るアイテムの種類が異なるのだ。右の専用要素も含めて、それぞれの特徴を把握しておこう。

両者の違い

- 出現するフォークスの種類が異なる。
- 使役するフォークスの動作や属性(P.010)が異なる。
- MCゲージ(右ページ参照)回復の仕組みが異なる。エレンは時間がたつにつれ徐々に回復し、キーツは一定時間経過で一気に全快する。

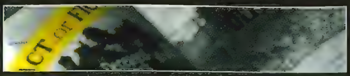
各主人公専用の要素

エレン専用 霊衣

霊衣とは特定の条件を満たすと手に入る服のことで、入手したものは異界にあるポータル(右ページ参照)で着替えられる。全部で7種類あり、それぞれ特定の状態異常や属性に対して強くなるといった効果を持つ(P.009)。

キーツ専用 覚醒

TPゲージ(右ページ参照)が最大のときに、L3ボタンとR3ボタンを同時に押すと覚醒する。覚醒中はダメージを受けなくなるうえ、強力な攻撃を繰り出せるのだ。なお覚醒中はTPゲージが徐々に減り、なくなると元に戻る。



本作は、現実世界と幻想的な異界を行き来して、廃村レムリック村に起きた不可解な事件の謎を追うアクション・アドベンチャーゲーム。探索の基礎知識と、異界での戦闘を生き抜く術を身につけ、2人の主人公を事件の真相まで導くのだ。

INDEX

ゲームの進め方……P.006
異界探索の基本を知る……P.008
フォークスのIDを吸収・使役して戦う……P.010
戦闘を有利に運ぶための知識……P.012
『フォークスソウル』を遊び尽くす……P.013

1つの章をクリアするまでの流れ

レムリック村を探索して事件の調査を進めていくと、異界(死後の世界)へと移動できるようになる。異界ではフォークス(敵)が主人公の行く手を阻もうと襲いかかってくるので、これらを排除しつつ先を目指そう。そして、異界の一番奥にいるボスのフォークロアを倒すと新たな情報が得られ、調査が進展してその章が終わるのだ。なお、異界は全部で7つあり、1つの章ごとに新たな異界を探索する。

クリアまでのチェックポイント

CHECK1 レムリック村からスタート

事件の調査はレムリック村を拠点に行う。各章とも基本的に村から始まり、住民と会話してイベントを発生させたり、イベントアイテムを入手することで調査が進展するのだ。

CHECK2 昼と夜を切り替えて探索

村には主人公たちの仮住まいがあり、そこではセーブができるほか、休憩すれば昼と夜を切り替えられる(P.015)。昼と夜とでは村人の顔ぶれが変わり、得られる情報や発生するイベントも変わるのだ。そのほか、昼夜の違いにより、村のパブで受けられるクエスト(依頼)の種類も変わる(P.054)。

クエストとは

クエストを受けなくてもストーリーは進められるが、達成すればフォークスやアイテムがもらえる。また、クエストの最中では事件にかかわる人物の秘密が明かされることもあるので、積極的にこなしていこう。

CHECK3 異界の入口から別の世界へ

特定のイベントアイテムを入手したうえで調査を進めていくと、夜の村に異界の入口が出現する(P.015)。新たな情報を求め、そこから異界の内部へと進んでいこう。

CHECK4 フォークスのIDを吸収する

異界にはフォークスがいて、主人公に襲いかかってくる。どのフォークスも攻撃を当てて弱らせればID(イド)を吸収でき、吸収したものは主人公の攻撃やガードの手段として使役できるようになるのだ(P.010)。さらに、特定の条件を満たすことで、吸収したフォークスを強化することもできる(P.011)。

CHECK5 戦闘に影響する3つのゲージ

画面の右上には3種類のゲージ(エレンの場合は2種類)が表示される。どれも戦闘に欠かせない情報のため、見方を覚えておくこと。

1 HPゲージ。敵の攻撃を受けると減り、なくなるとゲームオーバーになる。
2 MCゲージ。フォークスを使うと消費し、一定時間で回復する。
3 TPゲージ(キーツ専用)。フォークスのIDを吸収すると溜まり、最大になると覚醒できる。覚醒中は徐々に減っていく。

CHECK6 主人公の成長

フォークスのIDを吸収したときのみ、EXPを獲得できる(P.011)。そして、EXPが一定値たまるごとにランクが上がり、最大HPが増えると同時にHPが全快するのだ。なお、次のランクまでに必要なEXPは、SELECTボタンで開くステータス画面で確認できる。

CHECK7 ポータルでセーブと回復

異界にはポータル(セーブポイント)が複数あり、調べるとセーブやHPの回復、ポータル間のワープ(P.008)、霊衣の変更が行える。見かけたらセーブと回復をすませておこう。なお、ポータルから村に戻ることも可能だ。

CHECK8 倒れてもコンティニュー可能

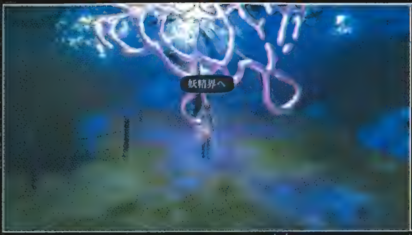
主人公のHPがなくなると、その場に倒れてゲームオーバーになってしまう。だが、このときに「コンティニュー」を選べば、手に入れたフォークスやアイテムを失わずに、最後に調べたポータルからやり直せる。

CHECK9 ボスのフォークロアを倒す

異界の奥地にはフォークロア(ボス)がいて、この敵のIDを吸収すれば、その章の異界での目的は達成される。あとは村に戻って調査を続けていけば、その章をクリアできるのだ。

異界探索の基本を知る

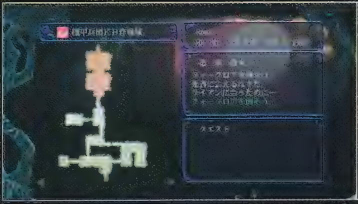
レムリック村では大きな障害もなく探索を進められるが、異界ではそうもいかない。さまざまな敵や仕掛けが主人公を待ち受けているのだ。そのような状況でスムーズに探索を進めるには、まず異界の構成を把握しておくことが大切。さらには、想念の石（右ページ参照）の仕組み、そこに隠されたアイテムの利用法も押さえておきたい。ちなみに、一度クリアした異界でも、夜の村に出現する入口に入り直せば、何度でも訪れることができる。



◀異界の入口はすべてレムリック村にあり、異界ごと、主人公ごとに場所が決まっている。

異界は複数のエリアから成る

異界は基本的に3つほどの区画に分かれていて、区画ごとにマップ名がつけられている。各区画はいくつかのエリアで構成されており、エリアを移動するたびに画面が切り替わっていく。出現するフォークスや配置される想念の石の種類は、このエリアごとに決まっているのだ。また、エリアによってはポータルや結界が配置されている。その詳しい仕組みや特徴は、下図で確認してほしい。



◀現在いる区画の全体マップとマップ名は、SELECTボタンを押すと表示されるステータス画面で確認可能だ。

異界の構成イメージ図

特徴1　フォークスの出現

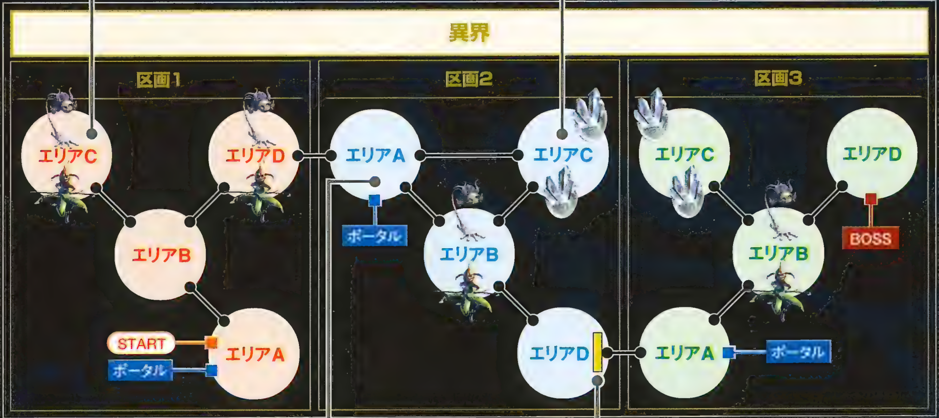
ほとんどのエリアにフォークスが出現する。エリアによっては、条件を満たすことで増援やレアフォークスが現れたり、進入経路によって出現数や種類が変わることもあるのだ。また、エリア内のフォークスを全滅させても、そのエリアに入り直すとフォークスは復活する。

レアフォークスに出会うには

レアフォークスとは、条件を満たすと出現するようになる珍しいフォークスのこと。出会うためには、その異界に出現するレアフォークス以外のフォークスのIDを全種類吸収してから、特定のエリアを訪れればいい。

特徴2　想念の石からアイテムを入手

多くのエリアには想念の石（右ページ参照）が配置されていて、攻撃してこれを壊すと、中からアイテムが出てくることがある。この想念の石も、フォークスと同様に条件を満たすと追加されたり、エリアを出入りすると復活する仕組みとなっている。



特徴3　ポータル間の瞬間移動

異界には複数のポータルがある。そのうち2つ以上のポータルを見つけた状態でポータルを調べると、メニューで「ポータル移動」を選べるようになる。これを実行すれば、発見ずみのポータル間を瞬時に移動できるのだ。

特徴4　行く手を阻む結界

通り道に結界が張られていて、エリアを移動できないことがある。そんなときは、エリア内にいる特定のフォークスのIDを吸収または倒せばいい。すると、結界が解除されて先に進めるようになるのだ。ただし、結界には以下の2種類があり、紫色のものは解除できない。

ガイドマップで周囲を確認

画面の左上に表示されるガイドマップには、主人公や異界の住人、フォークスがいる位置のほか、想念の石やポータルがある場所も表示される。フォークスや想念の石は特定の条件を満たすと追加される場合があるので、見逃すことがないように戦闘中でもこまめに確認しよう。また、表示されるマップの向きは固定となっており、主人公の向きを変えてもマップの向きは変わらないと覚えておいてほしい。ちなみに、ガイドマップはメニュー画面の「システム」で表示／非表示を切り替えることが可能だ。

ガイドマップの見方

アイコン類

- ●……主人公。白い◀は向いている方向を表す
- ●……フォークス　●……会話できる人物
- ◆……想念の石　■……ポータル

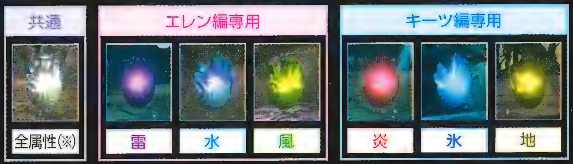
エリア切り替えにかかわる表示

- ━……エリアが切り替わる場所
- ……直前に通ってきた場所
- ……行ったことがあるエリアに通じている(異界のみ)

想念の石の壊し方

想念の石は以下の7種類あり、それぞれ対応する属性(P.010)のフォークスを使役して攻撃すれば壊すことができる。想念の石には主にアイテムが入っているが、ものによってはフォークスが出現したり、爆発してダメージを与えてくることもあるので、本書の攻略ページで中身を確認してから壊すようにしてほしい。なお、同じエリアでも配置される想念の石の種類や中身は主人公ごとに異なっている。

想念の石の種類と対応属性



※ ガード・バリア属性、誘惑属性、睡眠属性、粘着属性は除く。

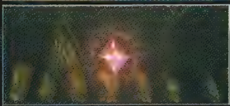
◀高い位置にある石を壊すには、上空を攻撃できるフォークスや巨大なフォークスを使えばいい。

探索中に見つかるさまざまなアイテム

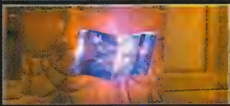
想念の石を破壊したり、フォークスのIDを吸収するか倒すと、その場にアイテムが出現することがある。アイテムはその効果によって以下のカテゴリに分けられ、いずれも触れるだけで入手可能だ。HP回復用の【生命のしずく】だけは取ったその場で効果を発揮するが、そのほかのアイテムは持ち歩くことができ、STARTボタンを押すと開くメニュー画面で効果や所持数を確認できる。また、アイテムは手に入れた主人公だけの所有物になると覚えておこう。

アイテムのカテゴリ

生命のしずく(小／大)　【ストック不可】
触れたその場でHPが回復。主人公のHPが50%以下になると敵撃破時に出現するようになり、HP30%以下になるとさらに出現しやすくなる。



カルマ解放アイテム　【ストック可】
フォークスのカルマ(P.011)を解放して、性能を強化する際に使うアイテム。木の実や粉末など複数の種類があり、それぞれ99個まで所持できる。



絵本のページ　【ストック可】
特定のフォークスの倒し方が描かれている絵本の一部。絵本は異界ごとに1冊ずつ存在し、1冊のページ数は2～6ページとなっている。

イベントアイテム　【ストック可】
物語の進行に必要なアイテムで、主にレムリック村を探索しているときに入手できる。なかにはPSPとの連動(P.013)に使うものもある。

霊衣(エレン専用)　【ストック可】
特定の条件を満たすと手に入るエレン専用の衣服。ポータルで着替えることができ、それぞれの性能に応じた効果を得られる(右表参照)。

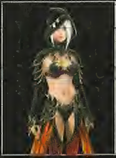
霊衣の種類と効果

霊衣は全部で7種類あり、「物語進行によって自動的に入手」「異界で特定の条件を満たす」「特定のクエストをクリアする」のいずれかの方法で手に入る。入手条件を満たすのが大変なものもあるが、手に入れておけば異界の探索がグッと楽になるはず。下表とP.018からの攻略ページを参考に集めていこう。

シーの霊衣
【入手場所・条件】プロローグのイベント(P.018)
【効果】とくになし

薄明の霊衣
【入手場所・条件】無限回廊(P.038)
【効果】雷属性の攻撃に対して強くなる(※2)

妖精の霊衣
【入手場所・条件】妖精界(P.021)
【効果】粘着属性、睡眠属性の攻撃を無効化する(※1)



黄昏の霊衣
【入手場所・条件】地獄界(P.045)
【効果】風属性の攻撃に対して強くなり、誘惑属性の攻撃を無効化する(※3)

戦場の霊衣
【入手場所・条件】クエスト「ブルズアイの逃亡」をクリア(P.055)
【効果】破壊属性、切断属性の攻撃に対して強くなる

白夜の霊衣
【入手場所・条件】第七章開始時のイベント(P.048)
【効果】MCゲージの回復速度が速くなる

深海の霊衣
【入手場所・条件】海底都市(P.032)
【効果】水属性の攻撃に対して強くなる

※1 状態異常(P.013)の粘着状態、睡眠状態にならなくなる。
※2 状態異常の感電状態になりにくくなる。
※3 状態異常の誘惑状態にならなくなる。

フォークスのIDを吸収・使役して戦う

初めは敵として現れるフォークスだが、IDを吸収すれば攻撃やガードの手段として使役できるようになる。どのフォークスも必ず属性を備えていて、使役すればその属性を伴った攻撃を繰り出せるのだ。注意してほしいのは、主人公ごとに専用の属性があるということ。そのため同じ名前や形状のフォークスでも、使役する主人公が違うと属性が異なる場合もある。

属性の種類

共通	無、ガード・バリア、切断、破壊
エレン専用	雷、水、風、誘惑、睡眠、粘着
キーツ専用	炎、氷、地

吸収　敵を弱らせて赤いIDを出現させる

IDを吸収するには、まず敵から赤いIDを出現させる必要がある。敵には体力を示すHPと、攻撃の属性に対する耐久値が設定されており、有効な属性で攻撃するとそのどちらか、または両方を減らせるのだ。このとき敵の体から出る青いIDが、ダメージを与えている目印。そのまま攻撃を続けてHPを一定値以下にするか、属性耐久値を0にすると、IDの色が青から赤に変わって吸収可能になる。攻撃時に青いIDが出ないと赤いIDも出現しないため、その場合は攻撃の属性を切り替えること。

HPと属性耐久値、それぞれのダメージにかかわるパラメータは異なるので、右表で確認しておこう。そのうえで、下図にあるダメージの算出法をチェックしてほしい。なお、敵の攻撃で主人公が受けるダメージも同様の仕組みで算出される。

ダメージに関係するパラメータ

HP	体力を示す値。これが0になると敵は消滅し、主人公の場合はゲームオーバーになる。一部の敵は、赤いIDが出現した状態で一定時間経過すると回復する。
ID出現HP（敵専用）	敵のHPをこの値以下にすると赤いIDが出現する。このパラメータがない敵はHPを減らしていっても赤いIDが出ず、代わりに属性耐久値を減らす必要がある。
属性耐久値	属性攻撃力への耐久力。これが0になると状態異常や行動不能になるほか、一部の敵は赤いIDが出現するが、一定時間経過で全快して元に戻る。数値は敵ごとに異なり、主人公の場合は誘惑、睡眠、粘着、雷にのみ設定されていて、その値は50。
防御値	HP攻撃力によるダメージを軽減する値。どの敵にも属性ごとに設定されていて、この値により各属性への相性が決まる。主人公は誘惑、睡眠、粘着の防御値が1、そのほかは一律0.5となっており、エレンのみ着ている霊衣によってそれが変動する。
HP攻撃力（※）	HPへのダメージ源となる攻撃力の基本値。
HP係数	HP攻撃力にかかる補正。攻撃の種類ごとに決まっている。
属性攻撃力（※）	属性耐久値へのダメージ源となる攻撃力の基本値。
属性係数	属性攻撃力にかかる補正。攻撃の種類ごとに決まっている。

※ ゲーム中で表示されるAPは攻撃力の目安となるもので、実際のダメージにはHP攻撃力と属性攻撃力が影響する。

ダメージによるID出現の仕組み

雷属性で攻撃

HP攻撃力 30（HP係数 0.5）→ HP 120 / ID出現HP 40以下 / 雷の防御値 0.5

属性攻撃力 40（属性係数0.5）→ 雷の属性耐久値 80

フォークスの攻撃には2種類の攻撃力があり、HP攻撃力はHPに、属性攻撃力は属性耐久値にダメージを与える。また、HP攻撃力にはHP係数、属性攻撃力には属性係数による補正がかかり、最終的な攻撃の威力が決まる。

HPを減らしていくと……　▶▶　赤いID出現、または倒す

HPへのダメージ計算式「HP攻撃力×HP係数×攻撃の属性に該当する防御値」

左の例の場合「HP攻撃力30×HP係数0.5×雷属性の防御値0.5」の結果である約7が、HPへのダメージとなる。この攻撃を12回繰り返すとダメージ累計が84となり、敵の残りHPがID出現HPを下回る。その結果、赤いIDが出現するのだ。なおID出現HPがない敵に、属性耐久値を減らせない攻撃を繰り返してHPを0にすると、敵を倒してしまう。

属性耐久値を0にすると……　▶▶　赤いID出現、状態異常など

属性耐久値へのダメージ計算式「属性攻撃力×属性係数」

左の場合「属性攻撃力40×属性係数0.5」の結果である20のぶん、雷属性の耐久値を減らせる。つまり4回攻撃すれば耐久値を0にできるということ。すると敵から赤いIDが出現したり、敵が状態異常や行動不能になる。

攻撃表示の見分け方

- **青いID**　HPまたは属性耐久値にダメージ
- **赤いID**　IDを吸収することが可能になった状態
- **とくになし**　ID出現HPがない敵のHPにダメージ
- **赤いバリア**　ダメージを与えていない状態

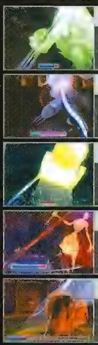
吸収　出現したIDを吸収するには

赤いIDが出現すると敵の動きが停止。この敵を視界に入れてR1ボタンを押しつづけると、主人公と赤いIDがラインで結ばれる。その状態のままコントローラを引き上げる操作をすれば、IDを吸収できるのだ。このとき視界内に赤いIDが複数あれば、まとめてラインをつないで吸収することも可能。また一部の敵の場合、IDへラインをつないだときにIDの色が変わり、ゲージが表示される。これを「吸収モード」といい、コントローラを引き上げる前に必要な操作を繰り返し、ゲージを最大まで溜めなくてはならない。吸収モードには制限時間があるので、時間切れになる前に吸収できるように操作法を覚えておくこと。なお吸収モードになる敵のIDは、まとめて吸収できない。

吸収方法と注意点

IDの吸収方法は、赤いIDにラインをつないでコントローラを引き上げるだけ。ただし、途中で攻撃を受けるとラインは途切れるほか、吸収モードにならない通常のIDの場合はR1ボタンを離すことでも途切れてしまう。また、一定時間経過して敵のHPや属性耐久値が回復すると、IDが消えることにも注意しよう。ちなみに、一度吸収したIDは以降もずっと使えるが、これは2人の主人公が共有するものではない。

吸収モード一覧



タイミング　【緑色のIDに変化】
緑色のIDが赤くなった瞬間にコントローラを引き上げるとゲージが溜まる。逆に緑色のときに引き上げるとゲージが減ってしまう。

ビート　【青色のIDに変化】
コントローラを左右に傾けてIDを地面にたたきつける。ゲージはテンポよく連続でたたきつけると溜まり、時間がたつにつれて減っていく。

バランス　【黄色のIDに変化】
左右に揺れ動くIDと反対の方向にコントローラを傾けてバランスをとり、IDを赤い状態に保てばゲージが溜まる。ゲージが減ることはない。

ストップ&ゴー　【オレンジ色のIDに変化】
オレンジ色のIDが動いているときにコントローラを素早く振ればゲージが溜まり、IDが止まって黒くなったときに操作するとゲージが減る。

ミックス　【モードが切り替わるごとにIDの色が変化】
フォークロア専用のモード。上記の4種類いずれかの組み合わせで、時間がたつにつれて次々とモードが切り替わる。

吸収 ID吸収時のボーナス

IDを吸収したときのみ、フォークスごとに決められたEXPを獲得できる。さらにIDを複数同時に吸収すれば、獲得するEXPに倍率のボーナスがつくのだ。2体同時なら1.2倍、3体同時なら1.5倍というように、同時に吸収する数が多いほど倍率は高くなっていく。また吸収モードになるIDの場合は、吸収までにかかった時間が、敵ごとに決められた制限時間の何%に当たるかでEXPの倍率ボーナスが決まる。これらの仕組みを右表で確認して、効率よくEXPを溜めていこう。

なお、キーツの場合はID吸収時にTPも獲得でき、累計が100になるとTPゲージが最大まで溜まる。

EXP倍率の仕組み（赤字は最大の倍率を表す）

吸収操作	EXP倍率の変動								
通常（ショット）	同時吸収数	1体	2体	3体	4体	5体	6体	7体	8体
	EXP倍率	1	1.2	1.5	2	2.5	3	3.5	4
タイミング	経過時間(%)	15	15.5	16	16.5	17	17.5	18	18.5
	EXP倍率	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1.2	1
ビート	経過時間(%)	15	16	17	18	20	22	24	26
	EXP倍率	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1.2	1
バランス	経過時間(%)	20	22	24	26	28	30	32	34
	EXP倍率	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1.2	1
ストップ＆ゴー	経過時間(%)	10	12	14	16	18	20	22	24
	EXP倍率	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1.2	1

使役 ID吸収したフォークスを使役する

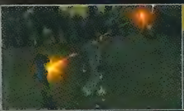
異界内でL2ボタンを押すと、フォークスチェンジ画面に切り替わる。この画面でフォークスをパレット（○×△□の4つのボタン）に登録すれば、それぞれのボタンを押したときにフォークスを使役できるのだ。ただし、フォークスには使役に必要なMC量が決められており、MCゲージ（最大値は100）の残量が足りないときは使えない。また、基本的には異なる種類のフォークスを同時に使うことはできないと覚えておこう。なお、フォークスごとの消費MC量を知りたいときは、P.065からのデータページを参照してほしい。

◀フォークスチェンジ画面でL1ボタンを押すと、フォークスを異界や属性ごとにソートできる。検索に役立てよう。

使役 フォークスごとの特徴を把握しよう

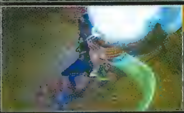
フォークスにはさまざまな種類がいて、それぞれ操作方法や属性、攻撃が届く距離や範囲などが異なる。これにより活躍しやすい状況が違ってくるので、フォークスのIDを吸収したらまずその性能を確認しよう。またパレット登録する際は、各ボタンに特徴が異なるフォークスを登録しておくといい。そうすれば同じパレットでいろいろな状況に対応でき、登録するフォークスを設定し直す手間が省けるのだ。

操作タイプ一覧



操作タイプ1 通常タイプ

ボタンを1回押すだけで使役できるタイプ。なかには使役して呼び出すと、しばらくの間その場にとどまって、自動的に敵を攻撃してくれるものもいる。



操作タイプ2 連打タイプ

ボタンを連打することで連続攻撃を繰り出す。フォークスの種類によっては2段目以降の攻撃動作が変わり、攻撃の当たる範囲が変化するものもいる。

操作タイプ3 溜めタイプ

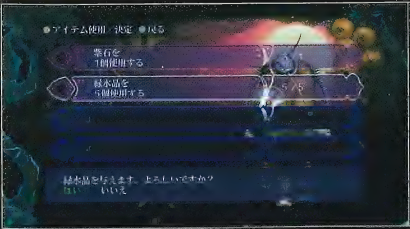
ボタンを押している間力を溜め、離すと攻撃する。力を溜めることで攻撃回数や威力が増すのだ。また、エレンのみ溜めている間に移動でき、攻撃を出す方向を変えられる。

操作タイプ4 長押しタイプ

ボタンを押している間攻撃やガードをしつづけ、ボタンを離すとやめる。攻撃用のフォークスには、左スティックを回すことで攻撃する方向を変えられるものもいる。

使役 カルマ解放でフォークスを強化せよ

どのフォークスにも、攻撃力アップや消費MCダウンなどのカルマが設定されている。カルマは特定の敵を一定数倒す、カルマ解放アイテムを使う、といった条件を満たすと解放でき、それによってフォークスが強化されるのだ。1体のフォークスにつき、カルマは1〜4項目ある。そのうち最初から解放できるものは限られていて、特定のカルマを解放するごとに、新たに解放できるものが増える仕組みだ。解放条件はメニュー画面で確認できるので、扱いやすいフォークスを手に入れたら初めにカルマを確認し、条件を満たせるように使っていこう。



◀カルマ解放アイテムはかなりの数が必要。無計画には使わず、使い勝手がいいフォークスに優先して使うこと。

カルマの種類と解放時の効果

効果時間延長	攻撃しつづける時間や、バリアを張る時間が延びる。
効果範囲拡大	攻撃が当たる距離や範囲が広くなる。
攻撃力アップ	HP攻撃力や属性攻撃力が高まる。
消費MCダウン	消費MCの量が少なくなる。
溜め段階＋1	溜める段階が増え、溜めの効果が増す。
弾数アップ	攻撃時に放つ弾や雷などの数が増える。
同時使役数＋1	同じフォークスを同時に呼び出せる数が増える。
連続攻撃数＋1	同じフォークスを連続で呼び出せる数が増える。
連続使役数＋1	連続攻撃の回数が増える。

ストーリーガイド

ゲームシステム解説

戦闘を有利に運ぶための知識

前述したように、戦闘では敵に対して有効な属性で攻撃していくのが基本だが、ただやみくもに攻撃して勝てるほど甘いものではない。対象に向けて視点を固定するロックオン（L1ボタン）で攻撃を当てやすくしたり、素早く移動できる回避（R2ボタン）で敵の攻撃をよける、といった操作も必要になってくるのだ。それらを踏まえたうえで、敵の種類や数に応じた戦い方を実践していけば、おのずと勝利は近づいてくるだろう。

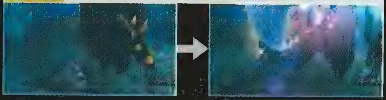
▲ロックオンの最中に一定範囲内にほかの敵がいると、方向キーの左右で対象を切り替えられる。

状況に応じた立ち回り方

戦闘ではいかにダメージを受けないようにするかが大切。そのためには敵の攻撃をかわしつつ、こちらの攻撃を当てる戦法を身につける必要がある。基本は敵の背後に回って死角から攻めること。だが、敵が素早いと背後をとりにくいし、大勢の敵がいるときはほかの敵にジャマされやすい。そういった状況も含めた対処法を以下で学んでおこう。

1対1での戦法

戦法1 敵の背後をとって攻撃



多くの敵は正面に向けて攻撃を出すため、背後をとるのが安全。だが、普通に移動して背後をとろうとしても、敵がこちらに向き直ってしまうことが多い。そんなときは対象をロックオンして、右か左へ移動しながら回避を連発しよう。そうすれば、敵が向き直るよりも速く背後に回り込める。

戦法2 スキが生じた瞬間に反撃

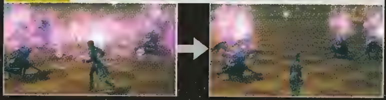
敵が素早いと回避を使っても背後に回り込めない。また、敵が全方位攻撃を使う場合は背後も安全ではない。こういう状況では、背後に回るより敵のスキを狙うほうがいい。多くの敵は攻撃後にスキができるので、回避やガードで攻撃をしのぎ、動きが止まった瞬間に反撃に転じるのだ。

1対多数での戦法

戦法1 集団から離れつつ遠距離攻撃

敵の数が多いときに背後をとっても、ほかの敵にジャマをされるため意味がない。このような場面ではまず敵をロックオンして、敵集団を正面にとらえた状態で後退していこう。そして、近づいてきた敵から迎撃するのだ。その際は遠距離攻撃を使い、敵の攻撃が届かない距離から攻めるとなおよい。

戦法2 状態異常やダウンさせられる攻撃を活用



使役するフォークスによっては、敵を状態異常（右ページ参照）にしたり、ダウンさせることができる。これらの状態にすれば敵の動きを止めることができ、集団相手でも戦いやすくなるのだ。敵の動きを封じている間に連続攻撃できるフォークスに切り替えて、素早く各個撃破していこう。

フォークスの組み合わせを考慮する

使役するフォークスは、ただ攻撃力が高ければいいというものではない。たとえ攻撃力が低くても、使い方しだいでより効率よくダメージを与えられるのだ。そのポイントとなるのは、使うフォークスの組み合わせ。

組み合わせによってはフォークス同士の攻撃がスムーズにつながって、手数で敵を圧倒できる。また、同時に別種のフォークスを使役することで、短時間で大ダメージを与えることも可能だ。フォークスをパレットに登録する際は、これらができるかどうかも判断材料にするといい。

組み合わせによる使役法

使役法1 フォークス同士の連係

攻撃後すぐに別のフォークスを使ったとき、攻撃がスムーズにつながって一方的に攻めつづけられる組み合わせがある。基本的には、連続攻撃が可能なフォークス同士がつながりやすい。

使役法2 フォークスの同時使用

エレンに限るが、組み合わせによっては別の種類のフォークスを同時に使うことができ、短時間で大ダメージを与えられる。使うとしばらくその場にとどまるフォークスが併用しやすい。

安全にIDを吸収する

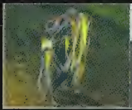
ビートやバランスといった吸収モードの最中は、途中でほかの敵に攻撃されてラインが途切れることが多い。したがって吸収モードになる敵のIDを吸収するときは、事前に目標以外の敵を全滅させよう。また、キーツなら覚醒して吸収するのもアリ。覚醒中は攻撃されてもラインが途切れないのだ。

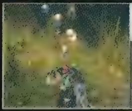
◀余計な敵がいるときに目標へラインをつないでしまったら、R1ボタンを長押しして中断しよう。

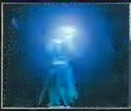
状態異常の対策を知る

敵の攻撃を受けて特定の属性耐久値が0になると、状態異常になって動けなくなる。どれも一定時間が経過して属性耐久値が全快すれば元に戻るが、左スティックを素早く回す操作で回復を早められる。なお、主人公も敵の属性耐久値を0にすれば、状態異常を引き起こせると覚えておこう。

状態異常の種類(※)







状態	条件	防げる霊衣
粘着状態	粘着属性の耐久値が0になる	【防げる霊衣】妖精の霊衣
誘惑状態	誘惑属性の耐久値が0になる	【防げる霊衣】黄昏の霊衣
睡眠状態	睡眠属性の耐久値が0になる	【防げる霊衣】妖精の霊衣
感電状態	雷属性の耐久値が0になる	【防ぎやすい霊衣】薄明の霊衣

※ 敵の場合、上記4種類のほかに氷属性の耐久値が0で凍結状態、特定属性の耐久値が0で行動不能となる。

『フォークスソウル』を遊び尽くす

本作にはストーリー本編のほかにも、「Dungeon Trial」や「連動」といったメニューが用意されている。これらのメニューでは、ストーリー本編には登場しないフォークスやコスチュームを入手できるといった特典を得られるのだ。いずれも本編のクリアには影響しないが、ぜひプレイして本作を遊び尽くしてほしい。

Dungeon Trial

インターネットを通じて自作のダンジョンをアップロードしたり、ほかのユーザーが作ったダンジョンをダウンロードできる。そしてアップロードしたときや、ダウンロードしたダンジョンをクリアしたときにポイントがもらえ、その値に応じて貴重なフォークスが手に入るのだ。

このメニューをプレイするときは本編のセーブデータをロードするため、そのデータで吸収しているフォークスを使える。また、特典で得られるフォークスは本編で使えるが、ダンジョン内で新たにフォークスのIDを吸収しても、それを本編で使うことはできない。

ポイントによる特典

ダンジョンポイント
ダンジョンを作成した際、完成度に応じて決定されるポイント。このポイントが一定値以上のダンジョンをアップロードすると、Special(P.096、126)のフォークスをもらえる。
討伐ポイント
ほかのユーザーが作成したダンジョンをダウンロードしてクリアするたびに獲得できる。このポイントが溜まると、Specialのフォークスをもらえる。

連動

PSP専用ソフトウェア『コーデッドソウル(仮称)』と、本作を連動させるメニュー。連動によって本編未登場のフォークスを入手したり、『コーデッドソウル(仮称)』側に特定のアイテムを送ることが可能だ。

「連動」でできること (2007年7月現在の予定)

- Specialのフォークスが手に入る。
- 特定のフォークスのカルマが追加される。
- 本編で手に入る【碑文の欠片】(P.015)を『コーデッドソウル(仮称)』に送れる。

Web Browser

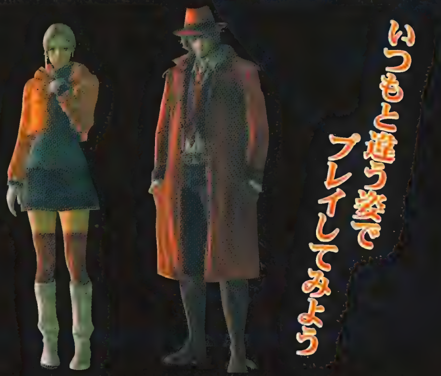
インターネットを介して本作の公式ホームページに接続することで、追加コンテンツの情報を閲覧できるメニュー。追加コンテンツには下記の種類があり、基本的に有料でダウンロードすることが可能だ。なお、ダウンロードする際は、一度PS3本体のメニュー画面に戻り、そこから「PLAYSTATION®Store」に接続する必要がある。

ダウンロードできるもの (2007年7月現在の予定)

- 本編未登場のフォークス(フォークスチェンジ画面でのカテゴリはExtra)。
- 本編では受けられないクエスト。
- 本編では入手できないコスチューム。

Costume

本編で特定の条件を満たしたり、「PLAYSTATION®Store」からダウンロードすることで、主人公の特別なコスチューム(霊衣とは別物)が手に入る。「Costume」では入手したコスチュームに着替えることができ、着替えると本編プレイ時のグラフィックが変わるのだ。なお、本編でコスチュームを手に入れるには、エレン、キーツともに各異界とクエストで入手できるフォークスをすべて集めればいい。



レムリック村探訪

Inquires into the Lemrick Village

レムリック村全体図

アイコンの見方

エリア・特定の場所

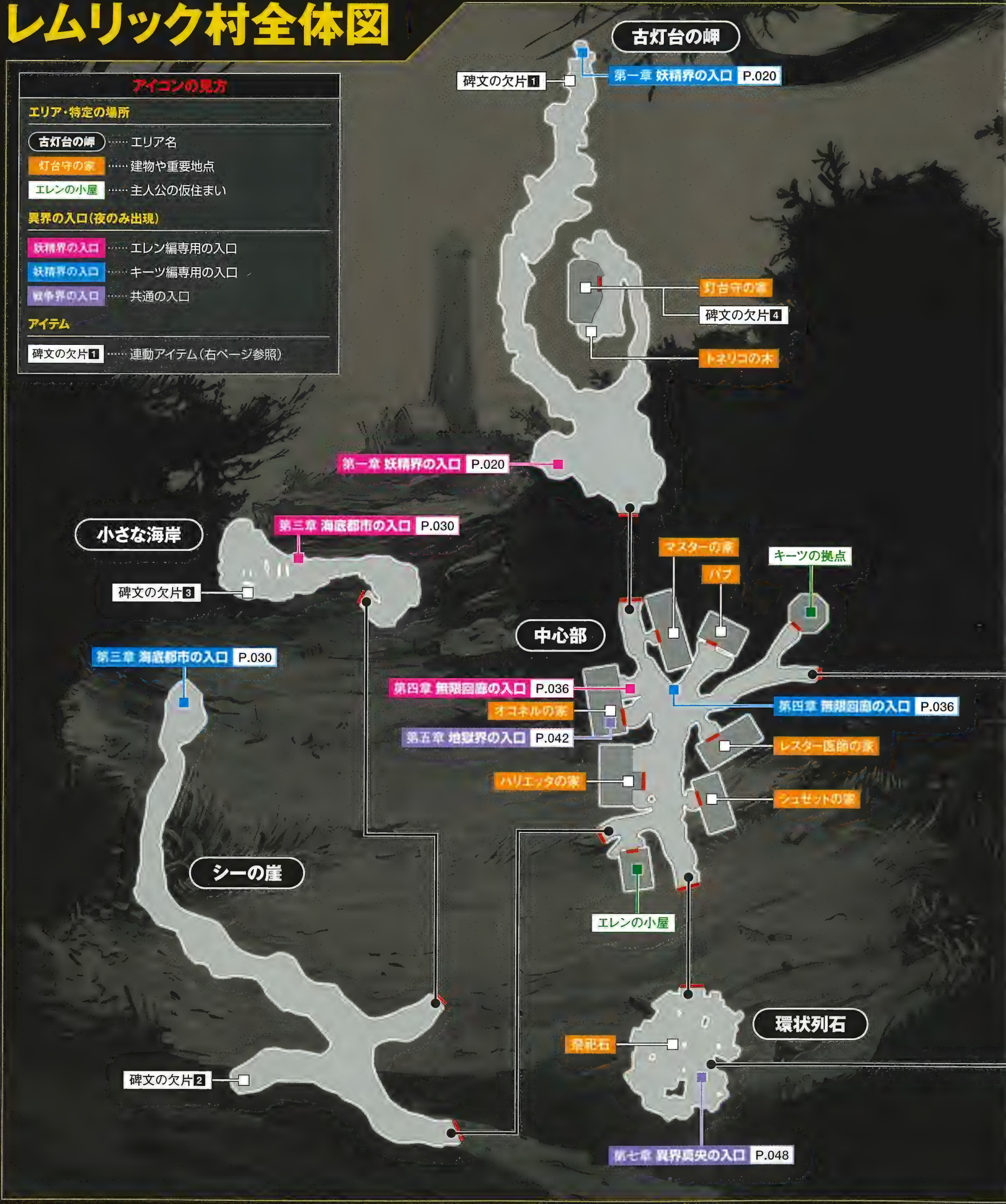
- 古灯台の岬 ……エリア名
- 灯台守の家 ……建物や重要地点
- エレンの小屋 ……主人公の仮住まい

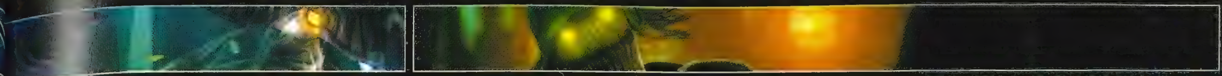
異界の入口（夜のみ出現）

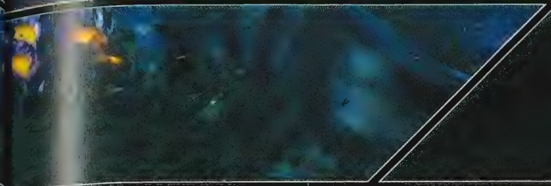
- 妖精界の入口 ……エレン編専用の入口
- 妖精界の入口 ……キーツ編専用の入口
- 戦争界の入口 ……共通の入口

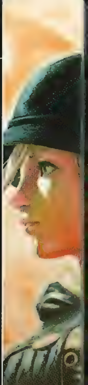
アイテム

- 碑文の欠片1 ……連動アイテム（右ページ参照）

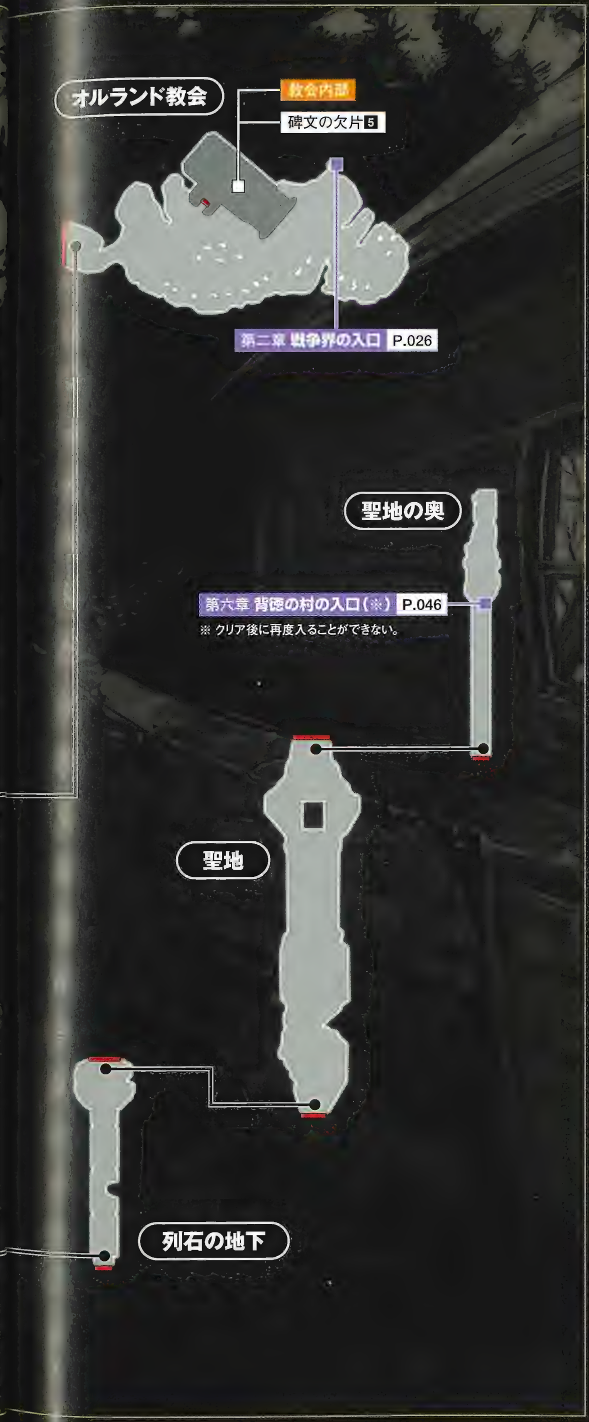








レムリック村は9つのエリアに分かれており、各エリアには物語の進行によって、異界の入口や特別なアイテムが追加されていく。そういったエリア同士のつながり、および追加される要素を全体図に記したので、村を探索する際に役立ててほしい。



探索の重要ポイント

仮住まいで昼夜を切り替える

エレンとキーツは、それぞれレムリック村の中心部にある空き家を仮住まいとしている。仮住まいでは、机の上にある日記(エレンの場合)や取材メモ(キーツの場合)を調べるとセーブすることができる。また、エレンならベッド、キーツならソファを調べることで、休憩をとることも可能だ。休憩をとるたびに昼と夜を切り替えられるので、探索中に時間帯を切り替える必要が生じたら、仮住まいに戻ってこよう。

環状列石と異界の関係

村の中心部から南に進んだところにある環状列石は、現実世界と異界の中継地点の役割を果たす場所。事件の調査を進めていくなかで手に入る特定のイベントアイテムを、夜の時間帯にエリア中央の祭祀石に捧げることで、村のさまざまな場所に異界の入口が出現するのだ。なお、環状列石から通じている列石の地下、聖地、聖地の奥の3つのエリアはいつでも入れるわけではなく、一部の章でしか探索することができない。

パブの役割を知る

パブではカウンター越しに店主に話しかけることで、クエストを受けられる。その種類は主人公ごとに異なり、昼か夜かによっても違う。最初は種類が少ないが、物語が進むと新たなものが追加されていくのだ(P.054)。

また、第七章で2人の主人公が合流してから村を探索する際、操作していないほうの主人公はパブにいる。交代したいときはパブへ行って話しかけよう。

連動アイテム【碑文の欠片】

物語が進むにつれて、村のさまざまな場所で光るものが見つかる。これはPSPとの連動(P.013)で使う【碑文の欠片】というイベントアイテム。全部で5つあり、第一章～第五章の各章が始まるたびに出現するのだ。なお、それぞれ取れる主人公が決まっていて、エレンが2つ、キーツが3つとなっている。

【碑文の欠片】の出現場所

	No.	【落ちている場所】	【入手タイミング】
エレン編	1	古灯台の岬	第二章開始時
エレン編	2	シーの崖	第四章開始時
キーツ編	3	小さな海岸	第一章開始時
キーツ編	4	古灯台の岬、灯台守の家	第三章開始時
キーツ編	5	オルランド教会、教会内部	第五章開始時

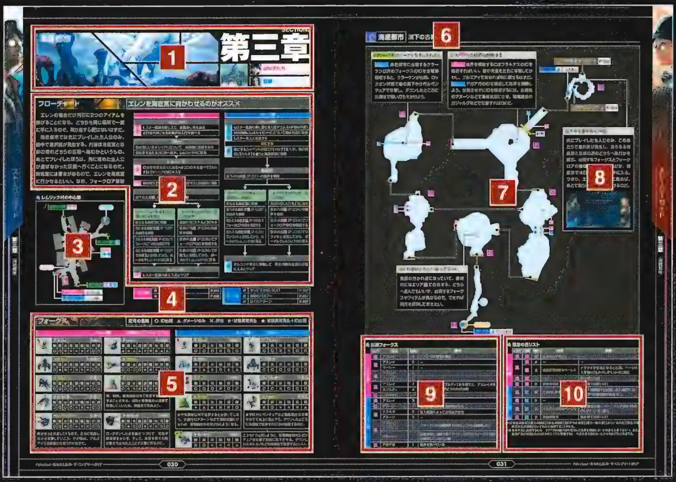
ストーリー攻略の見方

プロローグと全7章からなるストーリーを章ごとに攻略していく。クリア手順はもちろん、フォークスやアイテムの出現条件など、さまざまな情報が満載なので、まずはページの見方を覚えておこう。

攻略情報は主人公ごとに掲載

同じ章でもエレンでプレイする場合と、キーツでプレイする場合で、クリア手順や出現するフォークス、アイテムの種類などが違う。ただし、異界のマップはどちらも同じ構成のため、マップは1つだけ掲載し、そのほかの情報は個別に分けて掲載している。エレン編の情報は赤色、キーツ編の情報は青色、共通の情報は紫色で示しているので、攻略情報を見分ける目印にしてほしい。

攻略ページの情報



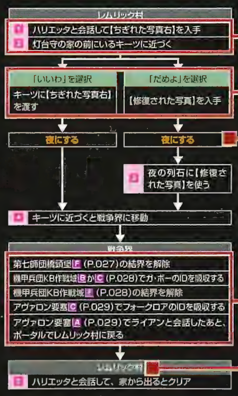
1 異界名と章タイトル

その章で訪れる異界の名称と、章のタイトル。

2 攻略の解説とフローチャート

章をクリアするための手順を記したフローチャートおよびその解説。フローチャートはエレン編、キーツ編に分けて掲載している(第六章以降は共通)。なおフローチャートの内容は、攻略中昼夜が自動的に切り替わった場合に、プレイヤーがそれを任意で切り替えないことを前提としている。

フローチャートの見方



レムリック村で行う手順には番号をつけている。これと同じ番号が3「レムリック村の中心部」のマップに置いてあり、手順を実行する場所を示している。

選択肢による手順の分岐を表す。選択肢によっては、先にプレイした主人公の選択が、あとでプレイする主人公の行動に影響を及ぼす場合がある。

次の手順を行う前に、任意で時間帯を夜にする必要があるタイミングを表す。

異界での行動には、それを行う区画名(6参照)とエリア名(7参照)を記載。

手順を行う場所の地名。

3 レムリック村の中心部

主人公ごとのスタート地点や、レムリック村で行う手順の場所をアイコンで示している。アイコンの意味は以下のとおり。

中心部マップのアイコン

START START	章開始時に主人公がいる地点。左からエレン編、キーツ編となっている。
1 1	手順を行う場所を示しており、番号は2「フローチャート」と対応している。左からエレン編、キーツ編となっている。
古灯台の岬 2 2	村の中心部から通じるエリアの名称。別のエリアに移動して手順を行うときのみ掲載している。
海底都市入口 小さな海岸 / 海底都市入口 小さな海岸 / 海底都市入口 小さな海岸	その章で行く異界の入口。入口が中心部以外のエリアにある場合、該当するエリア名も付記した。左からエレン編、キーツ編、共通となっている。

4 新規発生クエスト

その章のなかで新たに受けられるようになるクエストの一覧。詳しい発生条件や攻略の手順は、P.054からの「クエスト攻略」を参照してほしい。

クエスト一覧の見方

エレン編	夜	演奏会	P.054

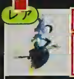
- そのクエストを受けられる主人公。
- そのクエストを受けられる時間帯。
- クエスト名とその攻略情報を掲載したページ。

5 フォークス

その異界に出現するフォークスの簡易データ。データは主人公ごとに分かれている。データの並び順は、ゲーム中のメニュー画面およびフォークスチェンジ画面（異界でソートした場合）に表示される並びに準拠した。

簡易データの見方

特定の条件を満たすと出現するレアフォークスには、このアイコンをつけている。



シーフロ							誘惑属性	
無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
△	△	△	△	×	★	×	△	△

フォークスの名前と使役するときの属性。使役をオススメするフォークスは、名前の文字色を黄色にしてある。

IDを吸収するには睡眠属性で、かつ上空に届く攻撃が有効。該当するのは第四章の無限回廊でIDを吸収できるヘーベトロットだ。

強敵には吸収方法や倒し方などのアドバイスも付記した。

そのフォークスに対して有効な属性の攻撃を記号化して掲載。属性の種類と記号の意味は以下のとおり。なお掲載したデータは基本的に初期状態のもので、一部のフォークスは戦闘中に有効な属性が変化する場合がある。

属性の種類

- 無……無属性　粘……粘着属性
- 雷……雷属性　切……切断属性
- 水……水属性　破……破壊属性
- 風……風属性　炎……炎属性
- 誘……誘惑属性　氷……氷属性
- 睡……睡眠属性　地……地属性

記号の意味

- ○……ダメージを与えつつ、IDを出現させる
- △……ダメージを与えるのみ
- ×……攻撃が通じない
- ☆……状態異常を発生させる
- ★……状態異常を発生させつつ、IDを出現させる

6 異界名と区画名

そのページで紹介している異界と、区画ごとにつけられている名称。区画の名称はゲーム中のステータス画面に表示されるものと対応している。

7 エリア紹介

エリアのマップにアイコンを置いて、エリア同士のつながりや想念の石の位置などを示している。アイコンの意味は以下のとおり。

異界マップのアイコン

- B ……エリア記号。9「出現フォークス」および10「想念の石リスト」は、この記号ごとにデータを区切って紹介している。
- START ……異界に入った直後のスタート地点。
- ポータル ブラフマの塔 ……ポータルの位置とそのポータルの名称。
- 妖精界住人 ……会話ができる人物。一部の重要人物のみピックアップして掲載している。
- ◇―ア ◇―ア ……想念の石が出現する位置。◇の色で想念の石を壊せる属性（下記参照）、アの色で主人公（赤色はエレン編、青色はキーツ編）を区別している。また、アのカタカナは10「想念の石リスト」と対応しており、表に石の中身が記してある。

想念の石の種類と壊せる属性

- ◇……全属性
- ◇……雷属性
- ◇……水属性
- ◇……風属性
- ◇……炎属性
- ◇……氷属性
- ◇……地属性

- 結界 ……結界が張られていて通れない場所。解除条件を満たすと結界は消えて、先に進めるようになる。なお、ボスとの戦闘中およびボスを撃破したあとに張られる結界は省略している。
- BOSS ドレッドノート ……フォークロアなどのボスが現れる場所。
- ○―○ ……エリアのつながりを示すライン。
- ドゥルの森エリアA P.022 ……区画が切り替わる場所、または同じ区画でも掲載ページが変わる場所にはこのアイコンを置き、移動先の区画名とエリア名、掲載ページを記載。

8 攻略情報

先に進むために必須となる行動や、強敵の倒し方などのアドバイス。フォークロアなどのボスについては出現場所にアイコンを置き、その近くに攻略法を記載した。

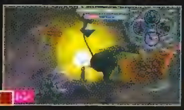
攻略情報の見方

霊衣とレアフォークスに関する情報には、特別にアイコンをつけている。

霊衣 風属性のフォークスが必要

エレン 想念の石ウに【妖精の霊衣】が入っているが、初めて来たときは風属性の攻撃がなく、この石を壊せない。ドゥルの道エリアB（P.022）に風属性のブーブリーがいるので、のIDを吸収してから戻ってこよう。なお、この霊衣は粘着と睡眠属性の攻撃を防ぐことができ、ケットシーやインベットと戦うときに重宝する。

エレン編とキーツ編で攻略内容が異なる場合、文頭に エレン と キーツ をつけて内容を区別している。これらがない場合、攻略法は共通になっている。



掲載している写真が、どちらの主人公でプレイしたときのものかを示すアイコン。

ボス攻略の見方

ボスの名前と吸収モードの種類。吸収モード名の右には吸収の制限時間を載せている。なお、吸収モードがミックスの場合は、切り替わる種類を掲載した。

HPと属性耐久値。部位ごとに設定されている場合は個別に掲載した。

倒すまでの手順。 繰り返す とある場合は、その前後の行動を繰り返して条件を満たすと次の手順へ進める。なお、赤色の文字はエレン編専用の属性、青色の文字はキーツ編専用の属性、紫色の文字は両者共通の属性を表す。

ボスの攻撃手段のうち、とくに危険なものをピックアップして対処法を解説している。

9 出現フォークス

そのページのマップに出現するフォークスを、主人公およびエリアごとに分けて掲載。出現フォークスの種類と数は、エリアへの進入経路やフォークスのIDを吸収した回数などによって変わるため、ここには最も多く出現した場合の数を記載した。なお、エリア内を進んでいくだけで現れる敵については、出現条件を省略している。

リストの見方

出現するエリア。

出現条件や、総数の変化にかかわる情報。

エリア	名前	総数	備考
B	ホーク	10	想念の石イを壊すと増加
C	ホーク	16	－

フォークスの種類、および増援などで出現する数も含めた総数。

10 想念の石リスト

そのページのマップに出現する想念の石の中身を、主人公およびエリアごとに分けて掲載。ただし一部の石は、壊しても表に記載した中身が出現しない場合がある。そのほか、進入経路によっては想念の石の出現条件を満たせないこともある。

リストの見方

出現するエリア、およびマップ上での位置を示すアイコンとの対応。

出現条件や、中身の変化にかかわる情報。

エリア	位置	属性	中身	備考
B	ア	全	生命のしずく(小)	敵全滅で出現

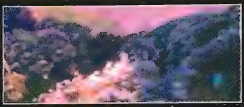
その石を壊せる属性。

石の中身。「－」の場合は壊しても何も出現しない。なお、絵本のページと霊衣については黄色で表記している。

ストーリーガイド

ストーリー攻略の見方

PROLOGUE
プロローグ



フローチャート
先に進めたほうが結界を解除する

プロローグでは操作方法や異界探索時のアドバイスが随所に表示される。これらをよく確認すれば、問題なく探索を進められるだろう。手順のなかで注目すべきは、先にプレイする主人公が歓びの野エリアBの結界を解除する必要があるという点。あとからプレイするほうはすでに結界が解除されていて、目的地までスムーズに進めるのだ。どちらを先に進めても解除方法は同じなので、好きなほうからプレイしよう。ちなみに、プロローグでは敵を倒してもカルマ解放アイテムを落とさない。

▲環状列石の地下から妖精界へ移動する際、エレンは【シーの霊衣】に着替え、キーツは覚醒する能力を得る。

レムリック村の中心部

エレン編

レムリック村	
1	シーの崖から東に進み、小さな海岸に移動
2	小さな海岸の奥に進む
3	エレンの小屋を出てパブに近づく
4	パブから出て環状列石に移動
5	列石にいるスケアクロウに近づき、列石の地下に入り、北にある扉を調べる
6	聖地の北側にある扉に近づくと妖精界に移動

↓

妖精界
歓びの野B(P.019)の結界を解除
歓びの野D(P.019)にいる女性に近づくとクリア

キーツ編

レムリック村	
1	シーの崖から東に進み、小さな海岸に移動
2	小さな海岸の奥に進む
3	キーツの拠点を出てパブに近づく
4	パブから出て環状列石に移動
5	環状列石にいるベルガエに近づく
6	列石の地下に入り、奥にいるベルガエに近づく
7	聖地の北側にある扉に近づくと妖精界に移動

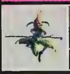
↓

妖精界
歓びの野B(P.019)の結界を解除
歓びの野D(P.019)にいるエレンに近づく
歓びの野D(P.019)にいる女性に近づくとクリア

フォークス

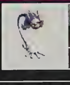
記号の意味 ○:ID出現 △:ダメージのみ ×:無効 ☆:状態異常発生 ★:状態異常発生+ID出現

エレン編 (詳細はP.065~P.066)



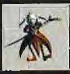
プーク 無属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	○	○	○	☆	★	☆	○	○



キルムーリ ガード属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	○	○	○	☆	×	☆	○	○

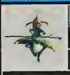


ヘンキー 水属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	○	○	○	☆	★	☆	○	○

攻撃の出が遅いため、正面からでも先に攻撃を当てられる。そのままプークなどで連続攻撃していけば、一方的に倒せるはずだ。

キーツ編 (詳細はP.097)



プーク 無属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

攻撃を当てればひるむので、手数で押していけば反撃を受けずに倒せる。相手の向きは気にせず、積極的に攻撃しよう。

キルムーリ ガード属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

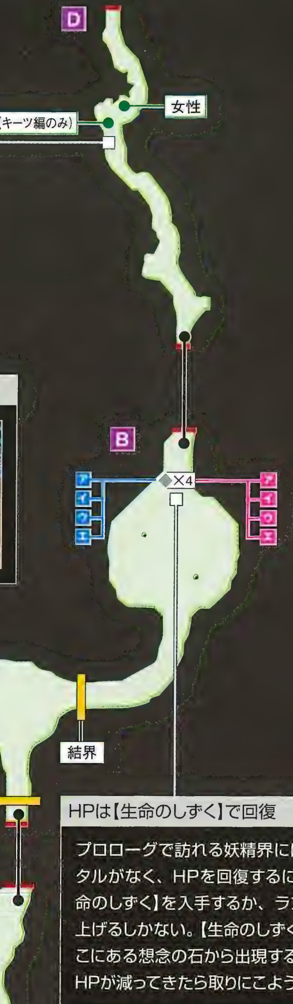
身体を丸めたときは前方からの攻撃を無効化されてしまうが、側面と後方は無防備。回避などで回り込んでから攻撃すること。

異界を探索するときの心構え

エレンでもキーツでも異界を探索する際は、結界が張られている場所以外、敵を無視して素通りしていくことができる。しかし、それだとフォークスのIDを吸収できないし、主人公のランクをアップさせることもできない。とくにフォークロアとの戦いでは、特定のフォークスを使えるかどうかで難易度が大きく変わってくる。したがって、出現する敵のIDはすべて吸収しながら進むようにしたい。同様に吸収したフォークスのカルマも、できるだけ解放していこう。ただし、残りHPが少なくなったときは無理をせずに、ポータルがあるエリアまで素通りしていくように。

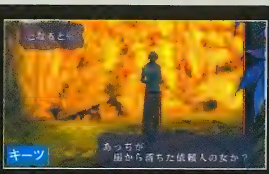
▲赤いIDが複数飛び出したらまとめて吸収して、獲得EXPの倍率を上げるようにしたい。

妖精界 歓びの野



大木の近くにいる女性に近づけばクリア

エレン エリアDの北側に女性が立っていて、彼女に近づけばプロローグは終了となる。
キーツ 北側にいるエレンに近づいたあと、さらに北へ進んで女性に接近すればクリアだ。



ブークのIDを吸収して結界を解除しよう

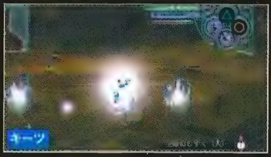
エレン 目の前にいるブークのIDを吸収すると、2つある結界を両方とも解除できる。その後はエリアCに行き、ヘンキーのIDを吸収してからエリアDに向かおう。
キーツ 結界の解除方法はエレンと同じで、目の前にいるブークのIDを吸収すればいい。エリアCに出現する敵はキルムーリだけなので、無視してエリアDに進んでも問題ない。

ブークとキルムーリを入手する

エリアBに入るとイベントが発生し、そのあとブークとキルムーリを使役できるようになる。どちらも自動でパレットに登録されるため、わざわざフォークスチェンジ画面で登録する必要はない。

HPは【生命のしずく】で回復

プロローグで訪れる妖精界にはポータルがなく、HPを回復するには【生命のしずく】を入手するか、ランクを上げるしかない。【生命のしずく】はここにある想念の石から出現するので、HPが減ってきたら取りにこよう。



ヘンキーのIDを吸収しておく

エレン ヘンキーが出現するのはエリアCのみ。エリアDへ進む前に立ち寄ってIDを吸収しておこう。ちなみに、ここで吸収しそびれても、第一章で再び妖精界へ来たときに吸収することは可能。

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ブーク	11	西にいるブークは結界を張っている(※)。ブークとキルムーリを倒すと増加(計2回)。進入経路によって出現数が変化
エレン編	B	キルムーリ	4	
エレン編	C	ヘンキー	2	—
キーツ編	B	ブーク	10	西にいるブークは結界を張っている(※)。ブークとキルムーリを倒すと増加(計2回)。進入経路によって出現数が変化
キーツ編	B	キルムーリ	4	
キーツ編	C	キルムーリ	2	—

※ ブークのIDを吸収するまで出現しつづける。

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	全	—	—
エレン編	B	イ	全	生命のしずく(小)	—
エレン編	B	ウ	全	生命のしずく(大)	—
エレン編	B	エ	全	—	—
キーツ編	B	ア	全	—	—
キーツ編	B	イ	全	生命のしずく(大)	—
キーツ編	B	ウ	全	生命のしずく(小)	—
キーツ編	B	エ	全	—	—

CHAPTER1

第一章

求めし母のぬくもりは

蜃気楼

フローチャート

本格的に妖精界を探索できるようになる

第一章では再び妖精界を探索する。その内部はプロローグのときよりも探索できる範囲が広がっていて、新たなフォークスが登場したり、ところどころにポータルが出現しているのだ。吸収していないフォークスのIDを集めながら進み、HPの回復や村に戻る必要に迫られたときはポータルに立ち寄ろう。なお、探索を進めていくと、途中でクエストを受けられるようになる(P.023)。

レムリック村の中心部

エレン編

レムリック村

1 シュゼットの家に入り【形見の鍵】を入手

夜にする

2 夜の列石に【形見の鍵】を使うと妖精界に移動

↓

妖精界

- スケアクロウから【妖精界の絵本ページ1】をもらう
- ドゥルの道B(P.022)の結界を解除
- ゲッシュの森C(P.024)の結界を解除
- ゲッシュの森E(P.024)にいる妖精王から【妖精界の絵本ページ5】をもらう
- ゲッシュの森G(P.025)でフォークロアのIDを吸収し、そのあとに出会うレナルドと会話する
- ポータルでレムリック村に戻る

↓

レムリック村

3 シュゼットの家に入り、会話後に家を出る

4 小さな海岸の奥に進むとクリア

キーツ編

レムリック村

1 シュゼットの家に入り【家族の写真】を入手

2 シュゼットの家を出てエレンの小屋に入る

夜にする

3 夜の列石に【家族の写真】を使うと妖精界に移動

↓

妖精界

- ベルガエから【妖精界の絵本ページ1】をもらう
- ドゥルの道B(P.022)の結界を解除
- ドゥルの道D(P.023)にいるベルガエとリヴァネに近づいて【妖精界の絵本ページ5】をもらう
- ゲッシュの森A(P.024)の結界を解除
- ゲッシュの森C(P.024)の結界を解除
- ゲッシュの森G(P.025)でフォークロアのIDを吸収し、そのあとに出会うレジーヌと会話する
- ポータルでレムリック村に戻る

↓

レムリック村

4 シュゼットの家に入る

5 シュゼットの家を出て西に進むとクリア

新規発生クエスト

エレン編	夜	演奏会	P.054
	夜	バーゲストを倒せ	P.054
キーツ編	夜	お土産	P.057

フォークス

記号の意味　○:ID出現　△:ダメージのみ　×:無効　☆:状態異常発生　★:状態異常発生+ID出現

エレン編 (詳細はP.065~P.070)

フォークス	属性	無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
ブーク	無属性	○	○	○	○	☆	★	☆	○	○
キルムーリ	ガード属性	○	○	○	○	☆	×	☆	○	○
ヘンキー	水属性	○	○	○	○	☆	★	☆	○	○
バガブー	無属性	△	△	△	△	×	★	×	△	△
ブーブリー	風属性	○	○	○	○	×	☆	×	○	○
ケットシー	睡眠属性	○	○	○	○	×	×	☆	○	○
インペット	粘着属性	○	○	○	○	×	★	×	○	○
ドゥル	無属性	○	○	○	○	×	★	×	○	○
オグマ	切断属性	○	○	○	○	×	×	☆	○	○
ブラウニー	誘惑属性	○	○	○	○	×	★	×	○	○
バーゲスト	破壊属性	×	☆	×	×	×	☆	×	○	×
シーフロ(レア)	誘惑属性	△	△	△	△	×	★	×	△	△

バーゲスト：有効な属性は切断属性だけ。バーゲストの攻撃を空振りさせて、無防備になったところを切断属性のオグマで攻撃していこう。

シーフロ：IDを吸収するには睡眠属性で、かつ上空に届く攻撃が有効。該当するのは第四章の無限回廊でIDを吸収できるヘーベトロットだ。

キーツ編 (詳細はP.097~P.101)

フォークス	属性	無	炎	氷	地	切	破
ブーク	無属性	○	○	○	○	○	○
キルムーリ	ガード属性	○	○	○	○	○	○
トレント	無属性	○	○	○	○	○	○
アンドラステ	破壊属性	○	○	○	○	○	○
バウリー	地属性	○	○	○	×	○	○
オグマ	切断属性	○	○	○	○	○	○
バガブー	無属性	△	○	△	△	△	△
ヒンキーパンク	炎属性	○	○	○	○	○	○
バーゲスト	破壊属性	×	○	×	×	○	×

アンドラステ：空中から降りてきたところをバウリーで攻撃してダウンさせよう。ダウン中にブークで連続攻撃すれば、安全に戦うことができる。

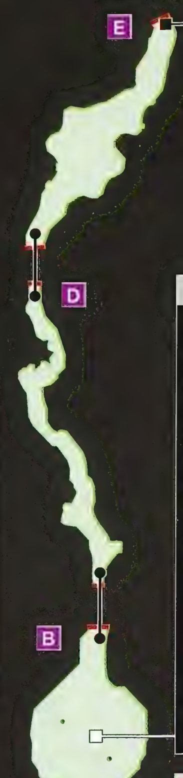
オグマ：間合いを離していると突進してくる。これをキルムーリなどでガードすると敵はダウンするので、そこへ攻撃をたたみかけるのだ。

バガブー：炎属性のヒンキーパンクで攻撃していこう。敵は攻撃の予備動作として体毛を伸縮させるので、これを見たら間合いを離すこと。

ヒンキーパンク：尻尾から炎を吹き出してくるが、攻撃するまでの動作が鈍い。ブークなどで連続攻撃していけば、炎を出される前に倒せるだろう。

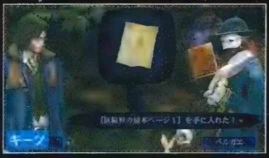
バーゲスト：IDを出現させられるのは炎属性と切断属性のみ。連続攻撃後すぐにガードへつなげるヒンキーパンクで攻めるのがいい。

妖精界 歓びの野



【妖精界の絵本ページ1】がもらえる

第一章で妖精界に初めて訪れたとき、エレンはスケアクロウから、キーツはベルガエから【妖精界の絵本ページ1】をもらえる。絵本には強敵の弱点が描かれているので、入手したらそのつど確認しておくといい。ちなみに、同じタイミングでエリアAの西端にポータルが出現する。

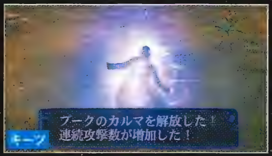


ヒントを教えてくれる住人たち

異界には敵が出現しないエリアもあり、そういったエリアでは異界の住人たちに出会えることがある。彼らに話しかけると異界探索のヒントなどが聞けるので、見かけたらとりあえず話しかけてみよう。

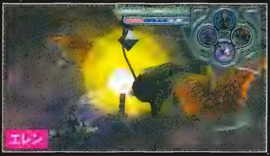
ブークとキルムーリのカルマを解放

ブークとキルムーリは、それぞれのIDを吸収することでカルマ解放条件の1と2を満たせる。双方とも終盤まで役立つので、妖精界をクリアする前に解放しておきたい。出現数が多いエリアは、エレン編のブークなら歓びの野エリアB、キルムーリなら歓びの野エリアF、キーツ編のブークならドゥルの道エリアC、キルムーリなら歓びの野エリアEだ。



霊衣 風属性のフォークスが必要

エレン 想念の石ウに【妖精の霊衣】が入っているが、初めて来たときは風属性の攻撃がなく、この石を壊せない。ドゥルの道エリアB(P.022)に風属性のブーブリーがいるので、そのIDを吸収してから戻ってこよう。なお、この霊衣は粘着と睡眠属性の攻撃を防ぐことができ、ケットシーやインペットと戦うときに重宝する。



高所の石はヘンキーで壊す

エレン エリアCにある想念の石エとカは高いところに浮いていて、ブークなどの攻撃では届かない。こういった石を壊すときは、ヘンキーのように上空に攻撃が届くフォークスを使うのだ。

キーツ 第一章の時点で高く浮いている想念の石はないが、第二章以降からはそういった石も出現する。壊すときはバーゲストやガルガンチュアなど高いところに届くフォークスを使おう。

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ブーク	8	–
		キルムーリ	3	ブークを倒すと増加
	C	ヘンキー	8	敵全滅か想念の石エを壊すと増加
	E	ブーク	2	インペットやバガブーのIDを吸収していると出現する敵の種類と数が変化
		バガブー	1	
		インペット	3	
キーツ編	B	ブーク	8	進入経路によって出現数が変化
		キルムーリ	2	進入経路によって出現数が変化
	C	トレント	1	–
		ブーク	3	トレントを倒すと出現
		キルムーリ	2	
	E	ブーク	4	パウリーを倒すとブークとキルムーリが増加。パウリーのIDを吸収していると、出現する敵の種類と数が変化
		キルムーリ	5	
		パウリー	1	

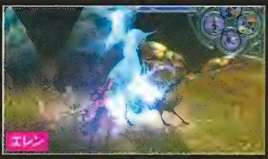
想念の石リスト

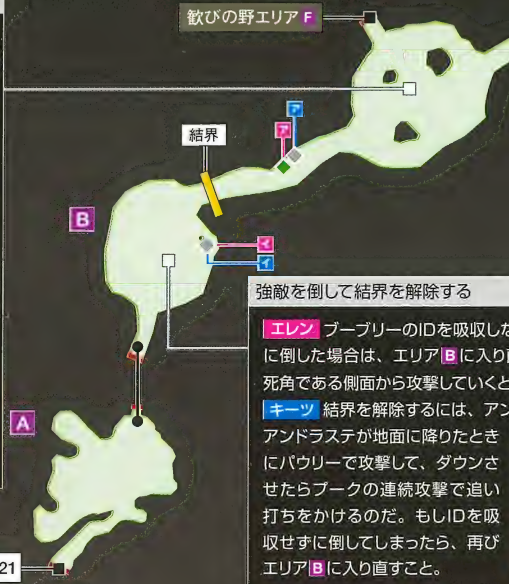
	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	C	ア	水	–	–
		イ	全	生命のしずく(小)	–
		ウ	風	妖精の霊衣	【妖精の霊衣】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
		エ	水	敵	–
		オ	全	生命のしずく(小)	–
		カ	水	妖精界の絵本ページ2	ページ2入手後は【生命のしずく(小)】に変化
キーツ編	C	ア	全	妖精界の絵本ページ2	トレントを倒すと出現。ページ2入手後は【生命のしずく(大)】に変化

妖精界 ドゥルの道

ケットシーはプークで素早く攻撃

エレン ケットシーはこちらに気づくと、睡眠属性の攻撃を出したあとすぐにエリア外へ逃げてしまう。IDを吸収するときは、敵が攻撃している間に側面か後方に回り込み、プークの連続攻撃を素早く当てていこう。6回程度攻撃を当てれば赤いIDが出現するはずだ。なお、睡眠属性の攻撃を無効化する【妖精の霊衣】(P.021)を着ていれば、回り込む手間を省け、より素早くダメージを与えられる。

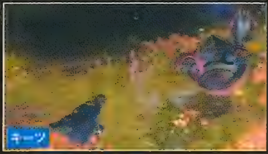




強敵を倒して結界を解除する

エレン ブープリーのIDを吸収しないと結界を解除できない。吸収せずに倒した場合は、エリアBに入り直して復活させよう。戦う際は、敵の死角である側面から攻撃していくといい。

キーツ 結界を解除するには、アンドラステのIDを吸収する必要がある。アンドラステが地面に降りたときにパウリーで攻撃して、ダウンさせたらプークの連続攻撃で追い打ちをかけるのだ。もしIDを吸収せずに倒してしまったら、再びエリアBに入り直すこと。



出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ブープリー	1	結界を張っている
		ケットシー	2	エリア外に逃げる
キーツ編	B	キルムーリ	2	—
		アンドラステ	1	結界を張っている
		パウリー	1	—

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	風	暖かい木の実	結界を解除したときのみ出現
		イ	全	生命のしずく(小)	—
キーツ編	B	ア	全	脈打つ木の実	アンドラステを倒すと出現
		イ	全	生命のしずく(小)	—

妖精界 歓びの野

氷属性が使えないと進めない

キーツ 奥の広場にバガブーがいるが、氷属性の想念の石が通路をふさいでいてそこまで進めない。氷属性のフォークスは第三章の海底都市以降に出現するので、そのIDを吸収したあとで戻ってこよう。

バガブーのIDはケットシーで飛び出す

エレン バガブーから赤いIDを出させるには、睡眠属性で攻撃するしかない。第一章の時点で睡眠属性を持つフォークスはケットシーだけ。まだ吸収していない場合は、ドゥルの道エリアBに戻って吸収してくること。

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	F	プーク	6	想念の石クコを壊すと増加
		キルムーリ	7	キルムーリを倒すと帰路に増加
		バガブー	1	—
キーツ編	F	プーク	8	—
		トレント	1	プークを倒さないと出現することがある
		バガブー	2	—

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	F	キ	風	妖精界の絵本ページ3	バガブーを倒すと出現。ページ3入手後は【緑色の粉末】に変化
		ク	全	敵+生命のしずく(小)	—
		ケ	風	脈打つ木の実	—
		コ	全	敵+生命のしずく(小)	—
キーツ編	F	イ〜エ	氷	—	—

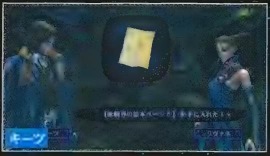
レアフォークス　シーフロと出会うには

エレン　シーフロを除く妖精界のフォークスのIDを全種類吸収していると、シーフロが出現。この敵の赤いIDを出せるのは睡眠属性の攻撃だけだが、高いところを飛んでいるため、第一章で捕まえられるケットシーでは攻撃を当てにくい。第四章でヘーベトロットを吸収してから戻ってこよう。

IDを吸収する際にやっかいなのが、一緒に出現するドゥルとオグマだ。吸収を妨害するうえ、シーフロがいる間は全滅させるたびに何度も復活する。そこで、これらの敵は全滅させずに1体だけ残しておき、シーフロのIDを赤くしてから残していた1体を素早く倒すのだ。こうすればジャマを受けずにシーフロのIDを吸収できる。

【妖精界の絵本ページ5】を入手

キーツ　エリアの北側にリヴァネとベルガエがいて、近づくとリヴァネから【妖精界の絵本ページ5】をもらえる。それを入手したあとはエリアEに立ち寄って、【妖精界の絵本ページ3】を取ってからゲッシュの森に進もう。



クエストが受けられるようになる

エリアDの南側にいる妖精界住人に近づくと、クエストの話が聞ける。これ以降、レムリック村のパブでクエストを受けられるようになるのだ。急いでクリアする必要はないが、先にクエストを進めたいならポータルで村に戻り、夜のパブへ行こう。

ポータル間の移動を利用しよう

妖精界で2個目のポータルがある。各異界でポータルを2個以上見つけたあとは、そのポータル同士をワープ移動できるようになるのだ。一度レムリック村に戻ってから再度異界を探索するときなどは、この「ポータル移動」を利用するといい。

フォークスの撃破数を稼ぐのにオススメ

キーツ　エリアCは、カルマ解放条件の「フォークスを○体倒す」を満たすときにオススメのポイント。敵のなかでもとくに弱いプークが、最大で24体も出現するからだ。

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	C	プーク	4	−
		ヘンキー	3	−
		インペット	2	−
	E	ドゥル	3	想念の石オを壊すと増加。シーフロが何度も呼び出す
		オグマ	2	シーフロが何度も呼び出す
		シーフロ	1	妖精界に出現するシーフロ以外のフォークスのIDをすべて吸収していると出現
キーツ編	C	プーク	24	バーゲストのIDの吸収状況によって出現数が変化。プークを倒すと増加
		トレント	2	バーゲストのIDの吸収状況によって出現数が変化。プークを倒すと出現
	E	キルムーリ	3	オグマのIDの吸収状況によって、出現する敵の種類と数が変化
		トレント	3	
		オグマ	1	

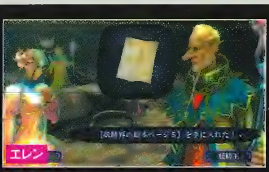
想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	E	ウ	全	脈打つ木の実or脈打つ木の実＋敵or敵	想念の石ウエオカのどれかに【脈打つ木の実】が1つ出現する。また、想念の石オを壊すとドゥルが出現
		エ	全		
		オ	全		
		カ	全		
キーツ編	C	ウ	全	脈打つ木の実	トレントを倒すと出現
		エ	炎	翠玉	バーゲストのIDを吸収している状態で、トレントを倒すと出現。【翠玉】入手後は【暖かい木の実】に変化
		オ	全	暖かい木の実	トレントを倒すと出現
		カ	全	生命のしずく(大)	トレントを倒すと出現
	E	キ	全	妖精界の絵本ページ3＋敵	ページ3入手後は【生命のしずく(小)】に変化。オグマとキルムーリの組み合わせが出現した場合は、敵は出ない

妖精界 ゲッシュの森

主人公によって進めるエリアが異なる

エレン エリアFに行く道にはスケアクロウがいて通れない。エリアEにいる妖精王に話しかければ通れるようになるので、先にエリアEへ向かうように。
キーツ 妖精界の住人がいてエリアEには進めない。ここはエリアFに進もう。

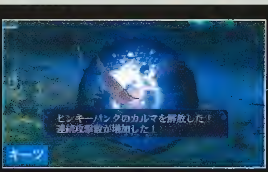


エリアDへの道にある結界を解除

エレン バーゲストのIDを吸収すれば結界を解除できる。この敵には切断属性が有効なので、オグマで攻撃しよう。なお、バーゲストのカルマ解放条件1は、同じ敵のIDを吸収すること。エリアDに行ったら引き返して、もう一度IDを吸収するといい。
キーツ 結界の解除方法はバーゲストのIDを吸収すること。炎と切断属性のどちらも有効だが、ここは炎属性のヒンキーパンクがオススメ。攻撃後のスキが小さく、敵が反撃してきたときにすぐガードを出せるからだ。

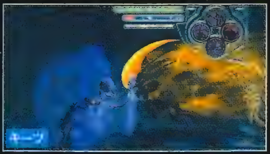
ヒンキーパンクを吸収して強化しておこう

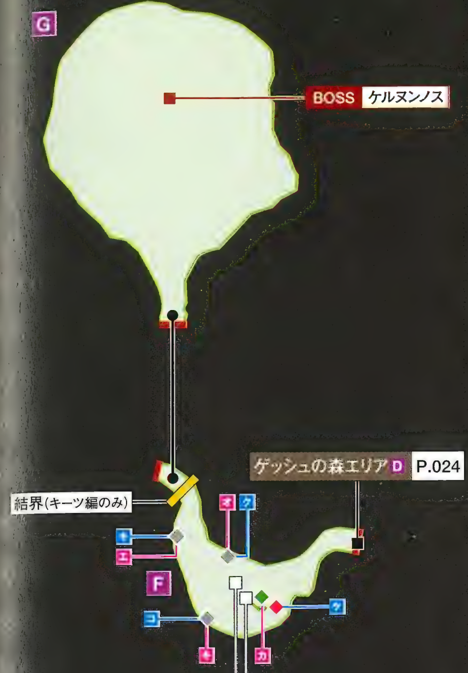
キーツ このエリアに現れるヒンキーパンクは、炎属性で連続攻撃ができるため使い勝手がいい。カルマ解放条件の1～3は妖精界でしか満たせないため、今のうちにこなしておきたい。



キーツ編のみ結界が張られている

キーツ エリアBに続く道に張られている結界は、オグマのIDを吸収すれば解除できる。敵の突進をキルムーリでガードするとダウンするので、転倒中にプークなどで攻撃していこう。





BOSS ケルヌンノス

吸収モード タイミング(150秒)

HP&属性耐久値 [花]風:400/炎:300 [頭]HP:650 [スネークハンズ]切断:230

特定の部位に攻撃して花を咲かそう

エレンの場合、まずはスネークハンズ(以下、触手)が空気を吸い込んでいるときにバーゲストを使おう。そして、触手がバーゲストを吸い込んで倒れたら、オグマで攻撃していく。一方、キーツは初めから破壊属性で頭を狙えばいい。

攻撃を重ねていき、敵の背中に花が生えたら背中に登って花を攻撃。エレンなら風属性、キーツなら炎属性で攻めるのだ。

▲バーゲストを吸い込んでいるときは触手が動かなくなるので、安全に攻撃できる。

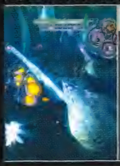
共通の攻略手順

1 エレン 触手にバーゲストを吸い込ませて、触手が倒れたら切断属性で攻撃
キーツ 頭を破壊属性で攻撃

↓

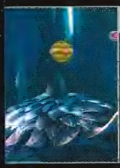
2 花を風・炎属性で攻撃

主な攻撃手段



なぎ払い
ケルヌンノスの斜め前方にいると触手をたたきつけてくる。攻撃の動作が速く攻撃範囲も広いため、触手を振り上げたらすぐにキルムーリでガードだ。

ブランチスピア
地面から枝を突き出す攻撃。水しぶきが上がるのを見てからではよけるのが困難だが、走りつづけていれば当たらない。常に移動していよう。



ボムシード
背中に花が生えたあと、そこから種を飛ばしてくる。地面に落ちると破裂するため、見た目より攻撃範囲が広い。逃げ場も狭いのでガードで防ごう。

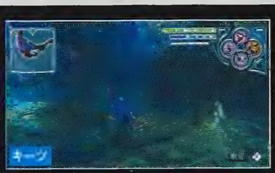
結界が張られているときは?

キーツ これまでにヒンキーパンクのIDを吸収していない場合に限り、エリアGへ続く道に結界が張られる。結界を解除するには、ヒンキーパンクのIDを吸収すればいい。このエリアに出現しない場合は、エリアBまで戻って吸収してこよう。

希少な【紫石】と【翠玉】を手に入れよう

エレン キルムーリのIDを15体吸収していると、大量のキルムーリと想念の石カが出現。中身の【紫石】は入手機会の少ないアイテムで、ガ・ボーとヘーベトロットのカルマ解放に必要となる。

キーツ プークのIDを30体以上吸収していると、【翠玉】の入った想念の石ケが出現する。カルマの解放に【翠玉】が必要なフォークスは、バーゲスト、ガリーベガー、ランジュランなどだ。



出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	A	キルムーリ	3	オグマのIDを吸収していると増加
		バガブー	1	―
		オグマ	1	―
	B	バガブー	1	―
		ドゥル	2	―
		ブラウニー	2	―
	C	バーゲスト	1	結界を張っている
	F	プーク	4	出現する敵の種類と数がランダムで変化。また、キルムーリのIDの吸収状況によって、出現する敵の種類と数が変化
		キルムーリ	12	
		ヘンキー	3	
キーツ編	A	プーク	3	オグマのIDを吸収するまで、オグマが何度も出現する。オグマのIDを吸収していると出現する敵の種類と数が変化
		バウリー	3	
		オグマ	1	
	B	バウリー	4	バガブーのIDの吸収状況によって出現する敵の種類と数が変化
		ヒンキーパンク	4	
	C	バーゲスト	1	結界を張っている
	F	プーク	12	プークのIDの吸収数によって出現する敵の種類と数が変化
		キルムーリ	3	
		ヒンキーパンク	2	

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	全	妖精界の絵本ページ4	ブラウニーを倒すと出現。ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	C	イ	全	生命のしずく(小)	―
		ウ	全	生命のしずく(小)	―
	F	エ	全	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
		オ	全	暖かい木の実	敵全滅で出現
		カ	風	紫石	キルムーリのIDを15体以上吸収していると出現。【紫石】入手後は【暖かい木の実】に変化
		キ	全	暖かい木の実	敵全滅で出現
キーツ編	A	ア	全	妖精界の絵本ページ4	オグマのIDを吸収すると出現。ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	B	イ	炎	生命のしずく(小)	―
		ウ	炎	生命のしずく(小)	―
		エ	炎	生命のしずく(大)	―
	C	オ	全	生命のしずく(小)	―
		カ	炎	生命のしずく(大)	―
	F	キ	全	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
		ク	全	暖かい木の実	敵全滅で出現
		ケ	炎	翠玉	プークのIDを30体以上吸収していると出現。【翠玉】入手後は【暖かい木の実】に変化
		コ	全	暖かい木の実	敵全滅で出現

CHAPTER2

第二章

たった一つの望み

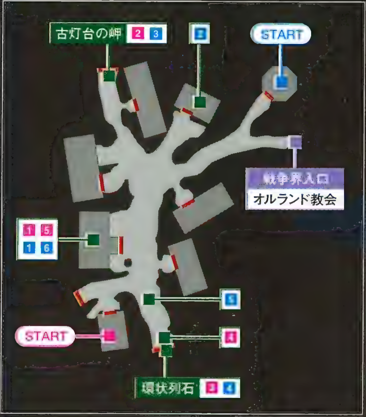
燈火(ともしび)

フローチャート

選択肢による変化は気にしなくてOK

エレン、キーツともに手順の序盤で【ちぎれた写真】を手に入れる。そして、先にプレイする主人公の手順で、もう一方の主人公に写真を渡すかどうかの選択肢が発生。この選択により、あとで進める主人公の手順が変化する。写真を受け取ったほうは【修復された写真】を列石に捧げることになり、渡したほうはその手順が省かれるのだ。どちらを選んでも手順が少し変わるだけなので、好みで判断していい。

レムリック村の中心部



エレン編

レムリック村

1. ハリエッタと会話して【ちぎれた写真右】を入手
2. 灯台守の家の前にいるキーツに近づく

「いいわ」を選択
- キーツに【ちぎれた写真右】を渡す
- 夜にする

「だめよ」を選択
- 【修復された写真】を入手
- 夜にする
- 3 夜の列石に【修復された写真】を使う

4. キーツに近づくと戦争界に移動

戦争界

- 第七師団橋頭堡 F (P.027)の結界を解除
- 機甲兵団KB作戦域 B か C (P.028)でガ・ボーのIDを吸収する
- 機甲兵団KB作戦域 F (P.028)の結界を解除
- アヴァロン要塞 C (P.029)でフォークロアのIDを吸収する
- アヴァロン要塞 A (P.029)でライアンと会話したあと、ポータルでレムリック村に戻る

レムリック村

5. ハリエッタと会話して、家から出るとクリア

キーツ編

レムリック村

1. ハリエッタの家でハリエッタと会話する
2. パブでマスターと会話する
3. 灯台守の家にある食器棚を調べて【ちぎれた写真左】を入手し、家の扉に近づく

「そうはいかない」を選択
- 【修復された写真】を入手
- 夜にする
- 4 夜の列石で【修復された写真】を使う

「いいだろう」を選択
- エレンに【ちぎれた写真左】を渡す
- 夜にする

5. エレンに近づくと戦争界に移動

戦争界

- 第七師団橋頭堡 F (P.027)の結界を解除
- 機甲兵団KB作戦域 F (P.028)の結界を解除
- アヴァロン要塞 C (P.029)でフォークロアのIDを吸収する
- ポータルでレムリック村に戻る

レムリック村

6. ハリエッタの家に入るとクリア

新規発生クエスト

エレン編	夜	ブルズアイの逃亡	P.055
キーツ編	夜	盾の壁	P.057
	夜	ブルズアイのお願い	P.057

フォークス

記号の意味 ○:ID出現 △:ダメージのみ ×:無効 ☆:状態異常発生 ★:状態異常発生+ID出現

エレン編 (詳細はP.071~P.075)

ホーク 無属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	★	○	○	☆	☆	☆	○	○

ブルズアイ 無属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	★	○	○	☆	☆	☆	○	○

バラージャー 無属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	★	○	○	☆	☆	☆	○	○

デガッサー 破壊属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	★	○	×	×	×	×	×	×

強力な近距離攻撃を使うので、間合いを離しつつブルズアイを使役しよう。敵の移動速度は遅く、間合いを詰められる心配はない。

アンブッシュ 破壊属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	★	○	○	×	☆	×	○	○

ガ・ボー 雷属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
×	×	×	×	×	×	×	×	○

破壊属性のバーゲストかデガッサーを使役するのがオススメ。これらならガ・ボーの攻撃を無効にしつつダメージを与えていける。

パトリオット ガード属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
×	★	○	×	×	×	×	×	○

両手に持つ盾を構えたときは、前方からの攻撃が一切効かなくなる。構えている間は、側面か後方に回り込んで攻撃すること。

ウォートホッグ 無属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
×	★	×	×	×	×	×	×	○

爆弾を投下したあとに高度を下げるので、そこをガ・ボーで狙おう。7~8回攻撃を当てれば、赤いIDが出るはずだ。

ガルガンチュア 破壊属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
×	★	×	×	×	×	×	×	○

敵の側面から破壊属性のバーゲストで溜めずに攻撃しよう。これなら敵のマシンガンを無効化しつつ、IDを出現させていける。

キーツ編 (詳細はP.101~P.105)

ホーク 無属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

複数で出現して、いろいろな方向から突進してくる。攻撃範囲が広く、ダウンさせる効果もあるバーゲストで迎え撃とう。

ブルズアイ 無属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

バラージャー 無属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

ボルカノ 炎属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

敵の射程よりブルズアイの射程のほうが長い。攻撃が届くギリギリの距離から使役すれば、正面からでも安全に攻撃できる。

ブルムベア 破壊属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

射程がそれほど長くないため、遠距離からブルズアイで攻撃すれば楽勝だ。そのほか敵の側面や後方から攻撃するのもアリ。

ガシャルグ 破壊属性

無	炎	氷	地	切	破
×	×	×	○	×	○

前方へ槍を突いたり、突進してくるので、側面に回り込もう。そして、攻撃後のスキを突いて破壊属性のバーゲストで攻撃するのだ。

パトリオット ガード属性

無	炎	氷	地	切	破
×	×	×	○	×	○

盾を構えているときは、前方からのあらゆる攻撃が無効化される。このときは側面や後方から地または破壊属性で攻撃していこう。

ガルガンチュア 破壊属性

無	炎	氷	地	切	破
×	×	×	×	×	○

死角はないが、側面を攻撃するマシンガンの射程は短い。遠距離攻撃のブルムベアを使役すれば、マシンガンの射程外から攻撃可能だ。

戦争界 第七師団橋頭堡

機甲兵団KB作戦域エリアA P.028

分岐路の行き先は同じ

エリアCとエリアDに進むルートがある。エリアCへ進んでも最終的にはエリアDへ着くので、直接エリアDへ進んだほうが早い。ただし、エレン編はエリアCで【戦争界の絵本ページ1】が手に入るので、そちらへ回ってこよう。なお、出現するフォークスの種類はどちらも同じだ。

最初の結界を解除する

エレン デガッサーのIDを吸収すると結界を解除できる。敵の射程は短いので、ブルズアイを使えば一方的に攻撃できるはずだ。ただし、敵がふらついている間にダメージを与えないと赤いIDが出ないため、ふらついたときに一気に攻撃していこう。

キーツ 結界解除の条件はボルカノのIDを吸収すること。その際、先にホークを全滅させておけば、ID吸収のジャマをされないですむ。

ブルズアイのカルマを解放しよう

エレン 遠距離攻撃ができるブルズアイはゲーム終盤まで役立つフォークスなので、できるだけ早い段階でカルマを解放しておこう。解放条件1に必要な【脈打つ木の実】は、妖精界のドゥルの道エリアEなどで集められる。また、ブルズアイ自身のIDを吸収する解放条件2と3は、このエリアを出入りしてこなすといい。

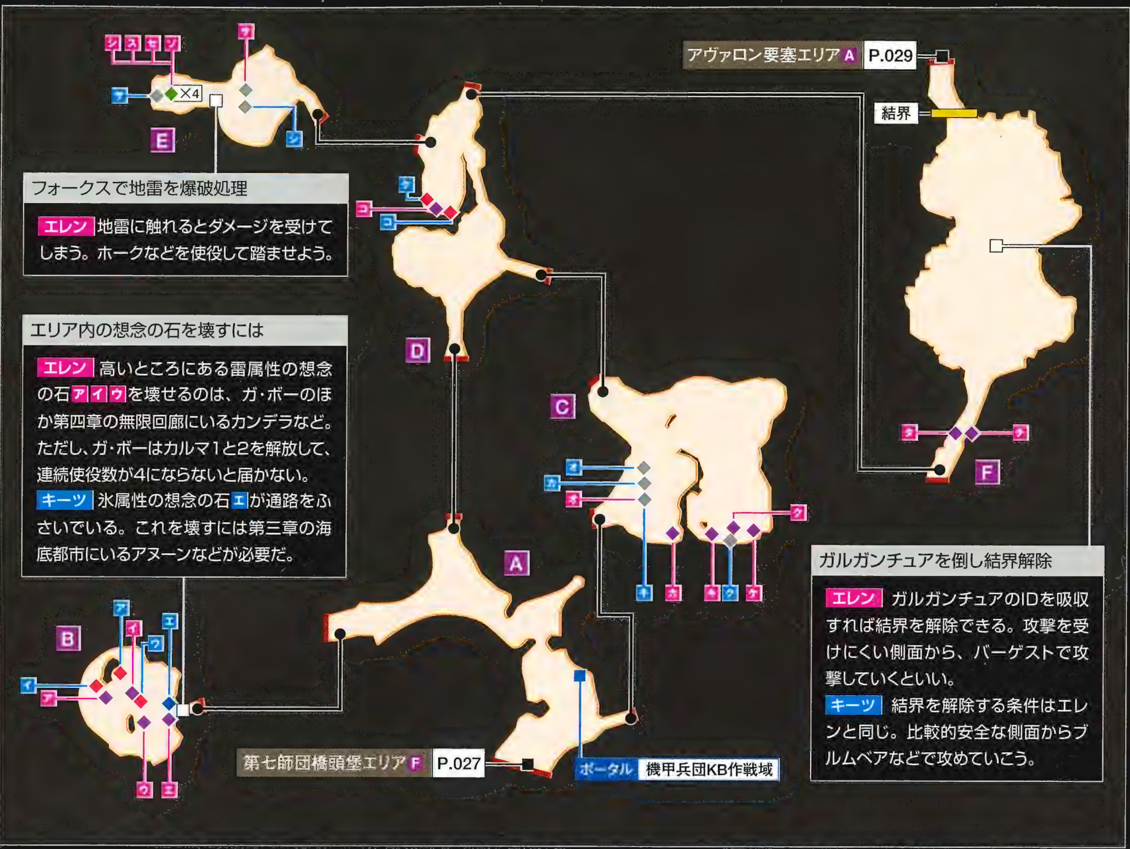
出現フォークス

編	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ホーク	10	想念の石イを壊すと増加。進入経路によって出現数が変化
	C	ホーク	16	進入経路によって出現数が変化。ブルズアイがホークを最大で10体、バラージャーを1体呼び出す。バラージャーはエリア外に逃げる
		ブルズアイ	1	
		バラージャー	1	
	D	ホーク	9	進入経路によって出現数が変化
		ブルズアイ	1	進入経路によって出現数が変化
		バラージャー	2	進入経路によって出現数が変化
	E	ホーク	4	進入経路によって出現数が変化。想念の石ケコサのいずれかから出現
		バラージャー	2	進入経路によって出現数が変化。想念の石ケコサのいずれかから出現
	F	デガッサー	1	結界を張っている
キーツ編	B	ホーク	13	ホークを倒すと増加。進入経路によって出現数が変化
	C	ホーク	16	バラージャーがいる状態でホークを倒すと、最大で8体増加。進入経路によって出現数が変化
		バラージャー	1	進入経路によって出現数が変化
	D	ホーク	8	ホークを全滅させると増加。進入経路によって出現数が変化
		ブルズアイ	1	進入経路によって出現数が変化
		バラージャー	4	バラージャーを全滅させると増加。進入経路によって出現数が変化
	E	ホーク	4	－
		ブルズアイ	1	－
	F	ホーク	6	ボルカノがいる状態でエリア中央の広場に進入すると出現
		ボルカノ	1	結界を張っている

想念の石リスト

編	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	全	生命のしずく(小)	増援の敵全滅で出現
		イ	全	爆発＋敵	エリアAから進入して、北にいるホーク4体を倒したときのみ出現
	C	ウ	全	生命のしずく(小)or爆発	敵全滅で出現。一方が爆発した場合、もう一方が【生命のしずく(小)】になる
		エ	全		
		オ	全	戦争界の絵本ページ1	ページ1入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	D	カ	全	黄色の粉末	敵全滅で出現
		キ	全	生命のしずく(小)	－
		ク	全	生命のしずく(小)	－
	E	ケ	全	生命のしずく(小)or爆発＋敵	ランダムで中身が変化
		コ	全		
		サ	全		
	F	シ	全	戦争界の絵本ページ3	デガッサーを倒すと出現。初回のみ入手可能
キーツ編	C	ア	全	生命のしずく(小)	－
		イ	全	黄色の粉末	バラージャーを倒すと出現
		ウ	全	生命のしずく(小)	－
	D	エ	全	冷たい木の実	敵全滅で出現
		オ	炎	生命のしずく(大)	－

戦争界 機甲兵団KB作戦域

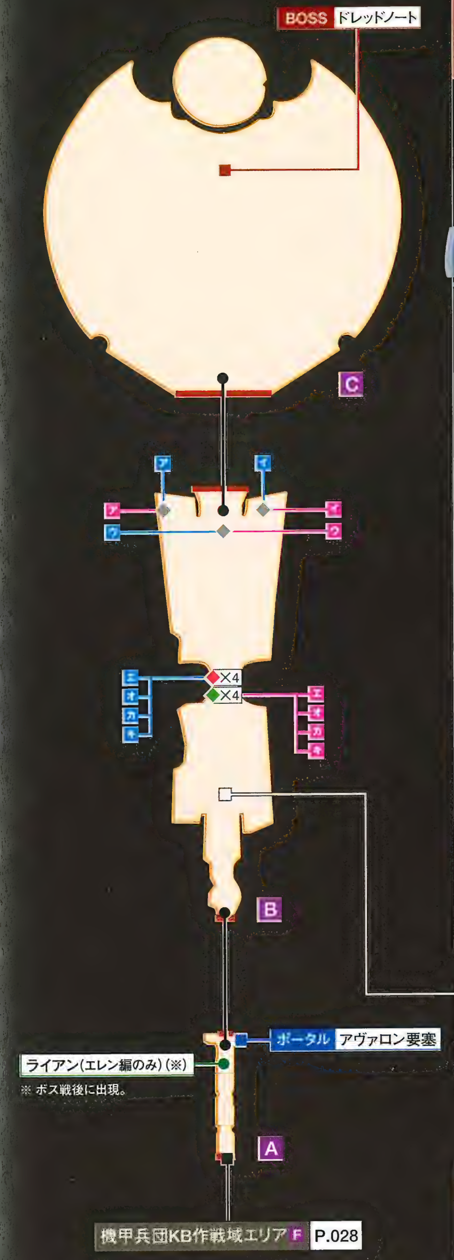


出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ガ・ボー	2	―
		パトリオット	1	―
	C	ガ・ボー	6	ガ・ボーを倒す、想念の石オキクケを壊す、敵全滅のいずれかで増加。パトリオットのIDの吸収状況によって出現数が変化
		パトリオット	7	パトリオットのIDを吸収していると出現。想念の石オキクケを壊す、敵全滅のいずれかで増加。進入経路によって出現数が変化
	D	ホーク	10	進入経路かガ・ボーのIDの吸収状況によって出現する敵の種類と数が変化。敵全滅、ウォートホッグを倒す、想念の石コを壊すのいずれかで増加
		ブルズアイ	1	
		ウォートホッグ	2	
	E	ブルズアイ	1	―
		アンブッシュ	3	エリアの西側にある地雷を破壊すると出現
	F	ガルガンチュア	1	結界を張っている
キーツ編	B	ブルズアイ	3	―
		ブルムベア	2	ブルズアイを全滅させると増加
	C	ブルズアイ	4	ガジャルグを倒すと増加。進入経路によって出現数が変化
		ガジャルグ	10	
	D	ホーク	10	進入経路かブルムベアのIDを吸収していると出現する敵の種類と数が変化。敵を全滅させると増加
		バラージャー	3	
		ブルムベア	4	
	E	ガジャルグ	3	ガジャルグのIDの吸収数と【戦争界の絵本ページ4】の入手状況によって、出現する敵の種類と数が変化。敵全滅か想念の石サを壊すと新たに出現
		パトリオット	4	
	F	ガルガンチュア	1	結界を張っている

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	雷	―	【黄石】入手後、エリアに入り直すと想念の石アイウが消滅
		イ	雷	黄石	
		ウ	雷	―	
		エ	雷	―	―
	C	オ	全	生命のしずく(大)+敵	パトリオットを倒すと出現
		カ	雷	戦争界の絵本ページ2	初回のみ入手可能
		キ～ケ	雷	敵or紫石or暖かい木の実	敵全滅で出現。【紫石】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	D	コ	雷	敵	エリアAかCから入って、敵を全滅させると出現
	E	サ	全	戦争界の絵本ページ4	アンブッシュを倒すと出現。ページ4入手後は【生命のしずく(大)】に変化
		シ	風	生命のしずく(小)	―
		ス	風	黄石	初回のみ入手可能
		セ	風	生命のしずく(小)	―
		ソ	風	生命のしずく(小)	【戦争界の絵本ページ4】入手後、エリアに入り直してアンブッシュを倒すと出現
	F	タ～チ	雷	―	―
キーツ編	B	ア	炎	紅玉	初回のみ入手可能。【紅玉】入手後は消滅
		イ	炎	戦争界の絵本ページ2	ページ2入手後は【生命のしずく(小)】に変化
		ウ	炎	翠玉	初回のみ入手可能。【翠玉】入手後は消滅
		エ	氷	―	―
	C	オ～キ	全	生命のしずく(小)	―
		ク	全	戦争界の絵本ページ1	ページ1入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	D	ケ	炎	生命のしずく(小)	エリアAかCから入って、ブルムベアとホークを倒すと出現
		コ	炎	緑色の粉末	
	E	サ	全	生命のしずく(大)or戦争界の絵本ページ4	ガジャルグのIDの吸収数が2体以下だと【生命のしずく(大)】に、ガジャルグの吸収数が3体以上だと【戦争界の絵本ページ4】になる。ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化
		シ	全	脈打つ木の実or生命のしずく(小)	【戦争界の絵本ページ4】を入手後、エリアに入り直して敵を全滅させると出現。ランダムで中身が変化



BOSS ドレッドノート

吸収モード	タイミング+ビート(150秒)
HP&属性耐久値	[頭]HP:350 [脚]HP:80 [脚装甲]破壊:125 [タンク]雷・炎:200 [キャノンシェル]HP:300

タンク→脚→頭部の順に攻撃

まずは後部に付いたタンクを破壊するのだが、タンクに攻撃が効くのはオイルが漏れている間だけ。ダイブアタックのあと一定時間オイルが漏れるので、このときにエレンなら雷属性、キーツなら炎属性の攻撃を繰り返して破壊しよう。

次は脚の装甲を壊して、むき出しになった脚を攻撃する。するとドレッドノートはダウンするので、このときに頭部を攻撃するのだ。ただし、4本の脚すべての装甲を壊すまではダウンしている時間が短く、頭部を攻撃する余裕はあまりない。4本とも壊してから頭部を狙おう。あとはこれを繰り返して、赤いIDを出現させればいい。

▲エレンの場合、雷属性で頭部を攻撃すれば、ダウンしている時間を長引かせられる。

共通の攻略手順

1. オイルが漏れているときにタンクを雷・炎属性で攻撃して壊す
2. 脚の装甲を破壊属性で攻撃して壊す
3. 装甲を壊した脚を無・破壊・雷・炎属性で攻撃してダウンさせる

繰り返す

4. ダウンしたときに頭部を無・破壊・雷・炎属性で攻撃する

主な攻撃手段

ダイブアタック

高くジャンプして踏みつぶしにくる。ドレッドノートは巨体のため攻撃範囲が広く、よけるのは難しい。敵が飛んだらキルムーリでガードして防ごう。

キャノン

腹部にあるキャノンシェルから3発連続で砲撃してくる。すべて同じ方向に飛んでくるので、1発目を左右に移動してよければ、2〜3発目も当たらない。

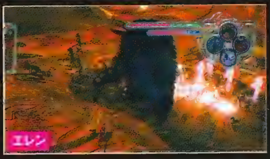
ファイアブレス

ダウンしたドレッドノートが起き上がる前などに、口から正面に向け扇状のファイアブレスを出す。角度は狭いので、頭部の側面にいれば安全だ。

大量の敵はダウンさせてから各個撃破

エレン ホーク、バラージャー、ガ・ボーが大量に出現する。こういった状況では、背後をとられないように動きつつ、敵をダウンさせてから各個撃破するのが基本。出現する敵すべてに有効なのは破壊属性で、そのうちダウンさせやすい攻撃を持つのはバーゲストとデガッサー。これらを駆使して効率よく倒していこう。なお、エリア北側まで進むと増援が出現するため、南側の敵を全滅させてから北側に移動すること。

キーツ こちらの場合は、ホークとガジャルグが大量に出現する。対処法は上記のエレン編と同じで、バーゲストを駆使して敵をダウンさせつつ、各個撃破していくのだ。

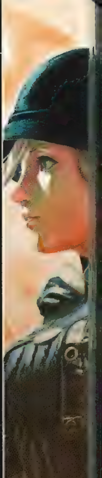


出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ホーク	9	−
エレン編	B	バラージャー	5	−
エレン編	B	ガ・ボー	6	−
キーツ編	B	ホーク	25	倒してから一定時間経過するとそれぞれ再出現しつづける(ホークとブルズアイを合わせて25体まで)。再出現するまでにエリア内の敵を全滅させると出現しなくなる
キーツ編	B	ブルズアイ		
キーツ編	B	ガジャルグ	7	ホークとブルズアイを一定数倒すと増加

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	全	戦争界の絵本ページ5	ページ5入手後は【生命のしずく(大)】に変化
エレン編	B	イ	全	生命のしずく(大)	−
エレン編	B	ウ	全	緑水晶	敵全滅で出現
エレン編	B	エ〜キ	風	生命のしずく(小)	−
キーツ編	B	ア	全	戦争界の絵本ページ5	ページ5入手後は【生命のしずく(小)】に変化
キーツ編	B	イ	全	生命のしずく(大)	−
キーツ編	B	ウ	全	金色の鉱石	敵全滅で出現
キーツ編	B	エ〜キ	炎	生命のしずく(小)	−



CHAPTER3

第三章

幼な子たち

忘却

フローチャート

エレンを海底宮に向かわせるのがオススメ

エレンの場合だけ列石に2つのアイテムを捧げることになる。どちらも同じ場所で一度に手に入るので、取り逃す心配はないはずだ。

海底都市では先にプレイした主人公のみ、途中で選択肢が発生する。内容は海底宮と忘却の沼のどちらの区画へ進むかというもの。あとでプレイしたほうは、先に進めた主人公が選ばなかった区画へ行くことになるのだ。海底宮には霊衣があるので、エレンを海底宮に行かせるといい。なお、フォークロア撃破後に、行かなかった区画にも入れる。

レムリック村の中心部

エレン編

レムリック村

1 レスター医師の家に入り、会話後に家を出る

2 古灯台の岬にある妖精界の入口を調べる

妖精界

面会室にいるセシリアに近づいて、会話後に部屋を出る

面会室を出たあとに東へ進み、レムリック村に戻る

レムリック村

3 灯台守の家の近くにあるトネリコの木を調べて【カルテ】と【セシリアの絵】を入手

夜にする

4 夜の列石に【カルテ】と【セシリアの絵】を使うと海底都市に移動

海底都市

波下の古都 F (P.031)の結界を解除

「フォークロアを倒すため、海底宮に」を選択
- 忘らるる海底宮に移動
- 忘らるる海底宮 E (P.032)の結界を解除
- 忘らるる海底宮 I (P.033)でフォークロアのIDを吸収する
- 忘らるる海底宮 G (P.032)で妖精王と会話してから、ポータルでレムリック村に戻る

「エルヴェ救出のため、沼に」を選択
- 忘却の沼に入れるようになる
- 忘却の沼 E (P.034)の結界を解除
- 忘却の沼 H (P.035)でフォークロアのIDを吸収する
- 忘却の沼 F (P.034)で妖精王と会話してから、ポータルでレムリック村に戻る

レムリック村

5 レスター医師の家に入るとクリア

キーツ編

レムリック村

1 レスター医師の家に昼と夜1回ずつ入る(休憩は不要)

2 村の南側にいるシュゼットに近づいて環状列石に移動

3 レスター夫人と会話する

夜にする

4 夜にするとイベントが起こり【カルテ】を入手。夜の列石に【カルテ】を使うと海底都市に移動

海底都市

波下の古都 F (P.031)の結界を解除

「フォークロアを倒すため、海底宮へ」を選択
- 忘らるる海底宮に移動
- 忘らるる海底宮 E (P.032)の結界を解除
- 忘らるる海底宮 I (P.033)でフォークロアのIDを吸収する
- 忘らるる海底宮 G (P.032)でリヴァネと会話してから、ポータルでレムリック村に戻る

「エルヴェを救うため、沼へ」を選択
- 忘却の沼に入れるようになる
- 忘却の沼 E (P.034)の結界を解除
- 忘却の沼 H (P.034)でフォークロアのIDを吸収する
- 忘却の沼 F (P.035)でリヴァネと会話してから、ポータルでレムリック村に戻る

レムリック村

5 オルランド教会に移動して、教会内部の北西の部屋に入るとクリア

新規発生クエスト

エレン編	昼	海底からの声	P.055
	夜	怒りのマラバリク	P.055
キーツ編	夜	チンピラを追い払え!	P.057
	夜	郷愁のバガブー	P.057
	夜	はぐれアヌーン	P.057

フォークス

記号の意味 ○:ID出現　△:ダメージのみ　×:無効　☆:状態異常発生　★:状態異常発生+ID出現

エレン編　(詳細はP.075~P.079)

フォークス	属性	無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
アズレイ	無属性	○	○	×	×	☆	☆	×	○	○
クーシー	誘惑属性	△	☆	△	△	×	×	★	△	△
ドラケイ	粘着属性	○	★	×	×	×	×	×	○	○
ホブルディ	雷属性	○	○	○	○	☆	×	×	○	○
フラキナス	切断属性	○	○	○	○	×	×	☆	○	○
アスキティア	バリア属性	○	☆	×	×	×	×	×	○	○
アルラウネ	切断属性	○	○	○	○	×	×	☆	○	○
ペッグポウラー	水属性	○	○	×	○	☆	×	×	○	○
マラバリク	無属性	○	★	○	○	×	×	×	○	○

アスキティア：無、切断、破壊属性以外で攻撃すると分裂することがある。切断と破壊属性は連続で攻撃しにくいため、無属性で攻めよう。

ペッグポウラー：向き合うと突進してくるので、左右に移動しながら攻撃していこう。その際は、ブルズアイで遠距離から狙うのが安全だ。

マラバリク：ロックオンしたまま動きつづけて、突進や誘導弾をかわす。そして、攻撃を終えた敵が動きを止めたところで反撃に移るのだ。

キーツ編　(詳細はP.105~P.109)

フォークス	属性	無	炎	氷	地	切	破
アズレイ	無属性	○	○	○	×	○	○
アファンク	氷属性	○	○	×	×	○	○
セルキー	氷属性	△	△	×	○	△	△
ドラルク	地属性	○	○	○	○	○	○
アヌーン	氷属性	○	○	○	×	○	○
オイシュキー	氷属性	○	○	×	○	○	○
アガアガ	バリア属性	×	△	☆	×	×	○
エクセドラ	氷属性	×	○	×	×	×	△
クラーケン (レア)	氷属性	×	○	×	×	×	△

アガアガ：炎か氷属性以外で攻撃すると分裂してしまう。氷属性のアヌーンなどで凍結状態にさせれば、破壊属性の攻撃が効くようになる。

エクセドラ：まずはガルガンチュアなど破壊属性の攻撃を当てて地上に落とそう。ダウンしたところに炎属性で攻撃すればIDが出現するのだ。

クラーケン：エクセドラと同じように、破壊属性のガルガンチュアの攻撃で地面に落下させる。ダウンしたらボルカノなどの炎属性で攻撃するといい。

海底都市 波下の古都

レアフォークス クラーケンを手に入れよう

キーツ 海底都市に出現するクラーケン以外のフォークスのIDを全種類吸収すると、クラーケンが出現。ロックオン状態で敵の真下からガルガンチュアで攻撃し、ダウンしたところに炎属性で追い打ちをかけよう。

エリアGへの結界を解除する

エレン 結界を解除するにはフラキナスのIDを吸収すればいい。敵の突進を左右に移動してかわし、ブルズアイで攻めれば楽に倒せるはずだ。
キーツ アガアガのIDを吸収して結界を解除しよう。分裂させずにIDを吸収するには、氷属性のアヌーンなどで凍結状態にさせ、破壊属性のガジャルグなどで攻撃すればOKだ。

行き先を選択肢で決定

先にプレイした主人公のみ、このあたりで選択肢が発生し、忘らるる海底宮と忘却の沼のどちらへ進むかを選ぶ。出現するフォークスとフォークロアの種類はどちらも同じだが、海底宮では【深海の霊衣】が手に入る。つまり、エレンが海底宮に進めば、あとで取りに戻る手間が省けるのだ。

分かれ道はどちらへ進んでもOK

東西の分かれ道になっていて、最終的にはエリアFで合流する。どちらへ進んでもいいが、出現するフォークスやアイテムが異なるので、できれば両方を探索しておきたい。

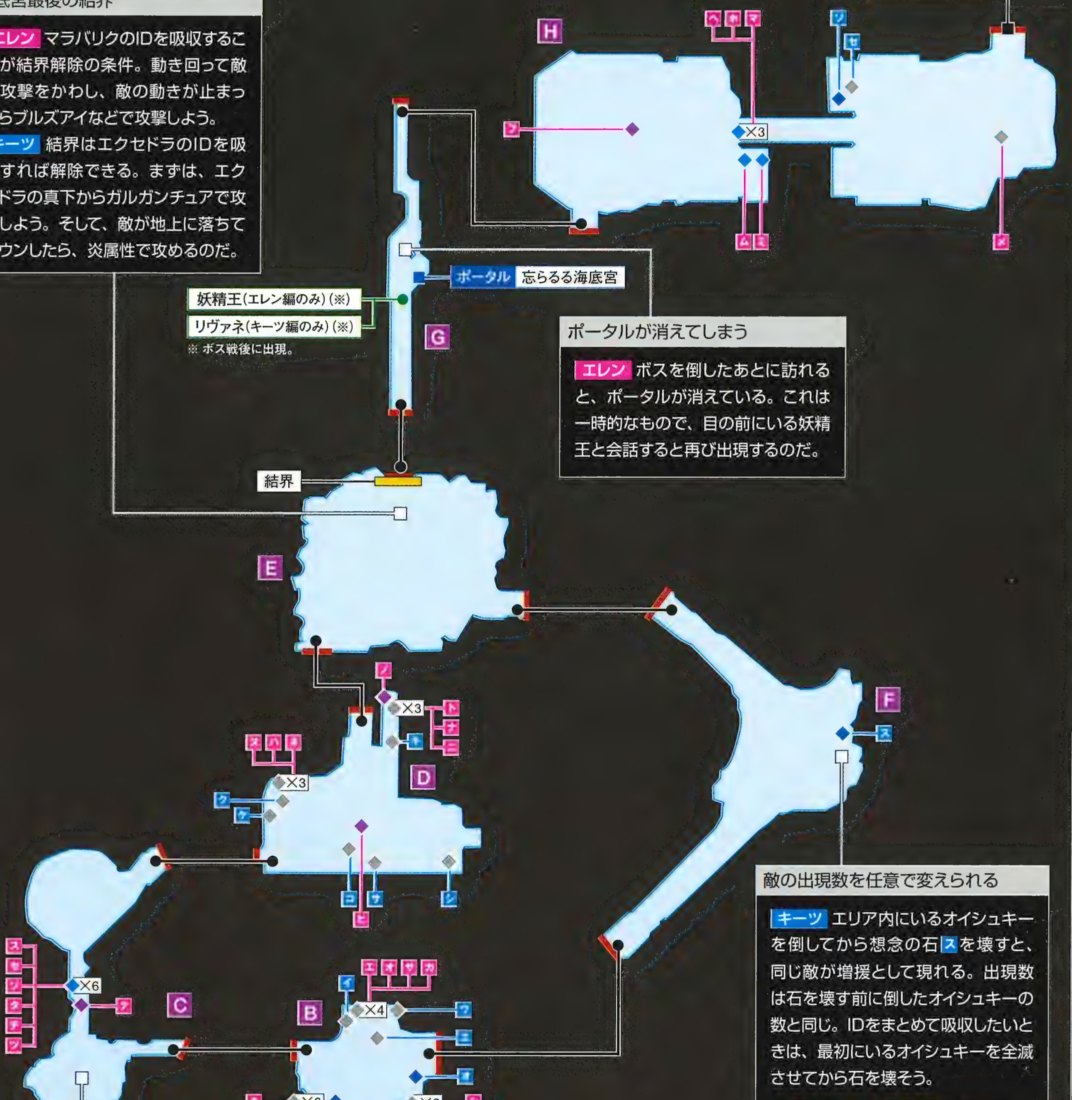
出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	アズレイ	4	アズレイを倒すと増加
	C	アズレイ	5	ー
		クーシー	1	ー
	D	アズレイ	5	ー
		ドラケイ	5	ー
	E	アズレイ	7	アズレイ3体とホブルディ1体を倒すと、アズレイ4体かホブルディ3体のどちらかが出現
		ホブルディ	4	
	F	フラキナス	1	結界を張っている
キーツ編	B	アズレイ	3	ー
	C	アヌーン	7	進入経路によって出現数が変化
	D	ドラルク	3	進入経路によって出現数が変化
		アヌーン	3	ー
	E	アズレイ	3	クラーケンの出現条件を満たしていると出現しない
		アファンク	2	
		クラーケン	1	海底都市に出現するクラーケン以外のフォークスのIDを吸収していると出現
	F	アガアガ	1	結界を張っている

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	C	ア	雷	生命のしずく(小)	ー
	D	イ	水	ー	ー
		ウ	全	海底都市の絵本ページ4	ドラケイを全滅させると出現。ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	E	エ	全	(※1)	敵全滅で出現
	F	オ	全	紫色の粉末	敵全滅で出現(※2)
キーツ編	C	ア	炎	生命のしずく(小)	敵を一定数倒すと出現。進入経路によって倒すべき敵の数が異なる
	D	イ	氷	ー	ー
	E	ウ	氷	海底都市の絵本ページ3	敵全滅で出現。ページ3入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	F	エ	全	紫色の粉末	敵全滅で出現(※2)

※1【紫色の粉末】【黄色の粉末】【緑色の粉末】【脈打つ木の実】【暖かい木の実】【冷たい木の実】【紫色の液体】【水色の液体】のいずれかが出現することがある。
※2 結界の先に出現するため、エリア内の敵のIDを吸収して結界を解除しないと中身を入手できない。また、想念の石が出現したあとほかのエリアに移動すると、中身を取る取らないにかかわらず石は消滅する。



海底宮最後の結界

エレン マラバリクのIDを吸収することが結界解除の条件。動き回って敵の攻撃をかわし、敵の動きが止まったらブルズアイなどで攻撃しよう。

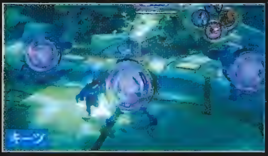
キーツ 結界はエクセドラのIDを吸収すれば解除できる。まずは、エクセドラの真下からガルガンチュアで攻撃しよう。そして、敵が地上に落ちてダウンしたら、炎属性で攻めるのだ。

ポータルが消えてしまう

エレン ボスを倒したあとに訪れると、ポータルが消えている。これは一時的なもので、目の前にいる妖精王と会話すると再び出現するのだ。

敵の出現数を任意で変えられる

キーツ エリア内にいるオイシュキーを倒してから想念の石スを壊すと、同じ敵が増援として現れる。出現数は石を壊す前に倒したオイシュキーの数と同じ。IDをまとめて吸収したいときは、最初にいるオイシュキーを全滅させてから石を壊そう。



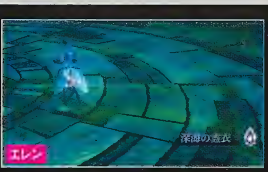
包囲されないよう各個撃破せよ

エレン 敵を倒さずに先に進もうとしても、エリア北側に別の敵が待ち受けている。挟み撃ちされないように、手前の敵を倒してから先へ進むこと。

キーツ エリア中央の細い道まで進むと、アファンクとセルキーが出現。そのままだと挟撃されてしまうので、すぐに南北のどちらかに退避して、敵が合流する前に各個撃破するのだ。その際は、吸収モードにならないセルキーから狙うといい。

霊衣【深海の霊衣】はマラバリクのID吸収後に出現

エレン マラバリクのIDを吸収してから戻って来ると、【深海の霊衣】の入った想念の石イが出現する。この霊衣を着れば、ブリガンティアの攻撃の属性に強くなるのだ。エリアIへ進む前に手に入れて、着替えておくといい。



BOSS ブリガンティア

吸収モード	ビート+バランス(150秒)

HP&属性耐久値 [頭]HP:250 [殻]HP:150 [ヒレ]HP:40 [尻尾1節目]HP:95 [尻尾2節目]HP:80 [尻尾3節目]HP:65 [尻尾4節目]HP:50

ロックオンせずに尻尾から攻撃

カベの横穴から横穴へ高速移動しつつチャージで攻撃してくる。これを2回行ったあと横穴から出てきて、エリア内を周回するので、このときを狙って尻尾の先から切り落としていこう。

その際はエレンなら雷属性のガ・ボー、キーツなら氷属性のアヌーンなどで攻撃し、感電または凍結状態にさせてから切断属性で攻撃するのだ。このときロックオンしていると尻尾の先を狙いにくいため、自分で向きを調整するほうがいい。

以上を繰り返して尻尾をすべて切り落とし、頭の殻とヒレも壊したあとは、むき出しの頭をブークなどで攻撃するだけだ。

共通の攻略手順

1. 尻尾の先を雷・氷属性で攻撃して、感電または凍結状態にさせる
   ↕ 繰り返す
2. 感電または凍結した尻尾を切断属性で攻撃して切り落とす(計4回切り落とす)
3. 尻尾をすべて切り落としたら、頭を雷・氷属性で攻撃して、感電または凍結状態にさせる
4. 感電または凍結状態の頭を切断・破壊属性で攻撃して殻とヒレを壊す
5. むき出しになった頭を無・切断・破壊・雷・氷属性で攻撃

主な攻撃手段

チャージ
横穴を通って体当たりしてくる。出現する穴から水泡が出るので、その正面に立たないようにしておこう。間に合わないときはガードで防げばいい。

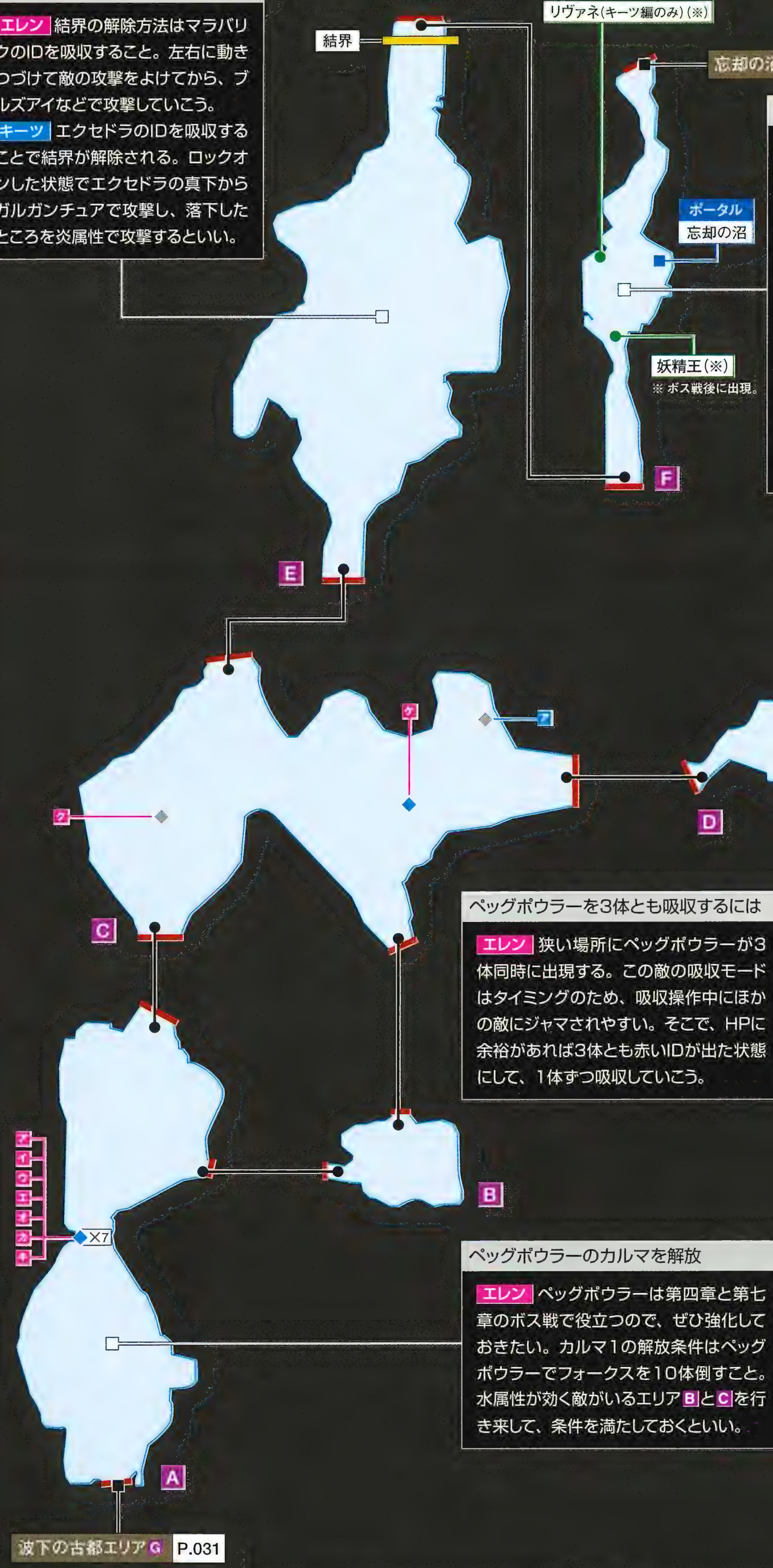
出現フォークス

編	エリア	名前	総数	備考
エレン編	A	アスキディア	3	—
エレン編	B	アズレイ	4	—
エレン編	C	アズレイ	2	—
エレン編	C	アルラウネ	3	—
エレン編	D	クーシー	2	—
エレン編	D	ホブルディ	3	—
エレン編	E	マラバリク	1	結界を張っている
エレン編	F	クーシー	6	ベッグボウラーを全滅させると出現
エレン編	F	ベッグボウラー	2	—
エレン編	H	ホブルディ	2	—
エレン編	H	アルラウネ	3	—
キーツ編	A	アファンク	2	—
キーツ編	B	アファンク	1	—
キーツ編	B	アヌーン	2	—
キーツ編	C	アファンク	2	—
キーツ編	C	セルキー	4	—
キーツ編	D	アズレイ	3	—
キーツ編	D	オイシュキー	2	—
キーツ編	E	エクセドラ	1	結界を張っている
キーツ編	F	オイシュキー	6	想念の石スを壊すと、壊す前に倒していた数だけ増加
キーツ編	H	セルキー	2	—
キーツ編	H	アヌーン	3	—
キーツ編	H	オイシュキー	1	—

想念の石リスト

編	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	A	ア	風	生命のしずく(小)	—
エレン編	A	イ	雷	深海の霊衣	【深海の霊衣】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	A	ウ	水	海底都市の絵本ページ1	敵を一定数倒すと出現。ページ1入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	B	エ～コ	全	生命のしずく(小)	—
エレン編	B	サ	全	紫石	【紫石】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	B	シ	全	黄石	【黄石】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	C	ス～ツ	水	黄色の粉末	想念の石ス～ツのいずれかに出現
エレン編	C	テ	雷	生命のしずく(大)	—
エレン編	D	ト～ネ	全	生命のしずく(小)	—
エレン編	D	ノ	雷	黄石	【黄石】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	D	ハ	全	紫石	【紫石】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	D	ヒ	雷	海底都市の絵本ページ2	敵全滅で出現。ページ2入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	H	フ	雷	海底都市の絵本ページ5	ページ5入手後は【生命のしずく(小)】に変化
エレン編	H	ヘ～ミ	水	—	—
エレン編	H	ム	水	生命のしずく(小)	—
エレン編	H	メ	全	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
キーツ編	A	ア	全	海底都市の絵本ページ1	敵全滅で出現。ページ1入手後は【生命のしずく(小)】に変化
キーツ編	B	イ	全	翠玉	【翠玉】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
キーツ編	B	ウ～エ	全	生命のしずく(小)	—
キーツ編	B	オ	氷	生命のしずく(小)	—
キーツ編	B	カ	氷	紅玉	【紅玉】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
キーツ編	D	キ	全	生命のしずく(小)	敵全滅で出現
キーツ編	D	ク	全	翠玉	敵全滅で一度だけ出現
キーツ編	D	ケ	全	生命のしずく(小)	—
キーツ編	D	コ	全	—	—
キーツ編	D	サ	全	生命のしずく(大)	—
キーツ編	D	シ	全	紅玉	【紅玉】入手後は【生命のしずく(小)】に変化
キーツ編	F	ス	氷	海底都市の絵本ページ4+敵	ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化
キーツ編	H	セ	全	海底都市の絵本ページ5	初回のみ入手可能
キーツ編	H	ソ	氷	生命のしずく(大)	敵全滅で出現

海底都市 忘却の沼



最後の結界を解除しよう

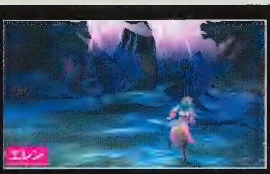
エレン 結界の解除方法はマラバリクのIDを吸収すること。左右に動きつづけて敵の攻撃をよけてから、ブルズアイなどで攻撃していこう。
キーツ エクセドラのIDを吸収することで結界が解除される。ロックオンした状態でエクセドラの真下からガルガンチュアで攻撃し、落下したところを炎属性で攻撃するといい。

一時的にポータルがなくなる

エレン ボスを撃破して戻ってくるとポータルはなくなっているが、近くにいる妖精王と話すと再び出現する。再出現後は忘らるる海底宮に行けるので、エリアA(P.032)に立ち寄って【深海の霊衣】を入手してからレムリック村に戻ろう。

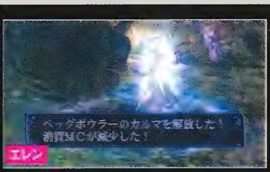
ペッグポウラーを3体とも吸収するには

エレン 狭い場所にペッグポウラーが3体同時に出現する。この敵の吸収モードはタイミングのため、吸収操作中にほかの敵にジャマされやすい。そこで、HPに余裕があれば3体とも赤いIDが出た状態にして、1体ずつ吸収していこう。



ペッグポウラーのカルマを解放

エレン ペッグポウラーは第四章と第七章のボス戦で役立つので、ぜひ強化しておきたい。カルマ1の解放条件はペッグポウラーでフォークスを10体倒すこと。水属性が効く敵がいるエリアBとCを行き来して、条件を満たしておくといい。



忘却の沼エリア F P.034

BOSS ブリガンティア

吸収モード	ビート+バランス(150秒)

HP&属性耐久値 [頭]HP:250 [殻]HP:150 [ヒレ]HP:40 [尻尾1節目]HP:95 [尻尾2節目]HP:80 [尻尾3節目]HP:65 [尻尾4節目]HP:50

尻尾の先から切り落とす

尻尾の先を感電または凍結状態にしたあと、切断属性で攻撃して先端から尻尾を切り落としていく。ブリガンティアは2回チャージを出したあとエリア内をグルグルと回るので、このときを狙って攻撃するといい。その際、敵をロックオンすると頭を狙ってしまうため、ロックオンはせずに自分で尻尾の先に向きを合わせよう。

尻尾を切り落として頭とヒレだけの状態にしたら、頭の殻とヒレを尻尾と同様の手段で壊す。あとはむき出しになった頭を、無属性などで攻撃していくだけだ。

共通の攻略手順

1. 尻尾を雷・氷属性で攻撃して、感電または凍結状態にする

↕ 繰り返す

2. 感電または凍結状態の尻尾を切断属性で攻撃して切り落とす(計4回切り落とす)

↓

3. 頭を雷・氷属性で攻撃して、感電または凍結状態にする

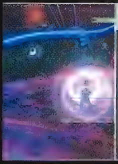
↓

4. 感電または凍結状態の頭を切断・破壊属性で攻撃して殻とヒレを壊す

↓

5. むき出しの頭を無・切断・破壊・雷・氷属性で攻撃

主な攻撃手段



チャージ

強力な突進攻撃で、尻尾を4回切り落とすまではこの攻撃を行う。エリア外にいる敵の姿を見ておき、突進の正面に立たないようにすること。

回復は【生命のしずく(大)】ですませる

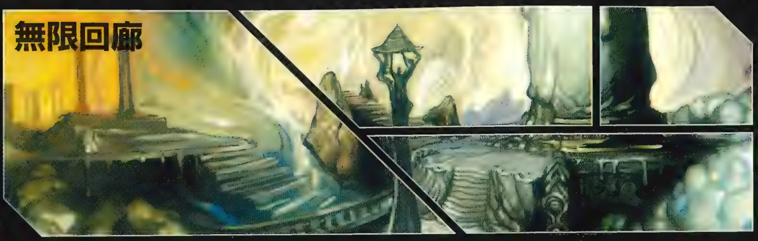
エリアに出現する敵を全滅させれば、【生命のしずく(大)】の入った想念の石が出現する。戦闘でダメージを受けても、これで全快できる程度なら、エリアFにあるポータルまで戻る必要はない。

出現フォークス

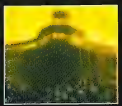
編	エリア	名前	総数	備考
エレン編	A	アズレイ	5	–
		ペッグボウラー	1	–
	B	クーシー	4	ホブルディを全滅させると出現
		ホブルディ	3	–
		ペッグボウラー	2	ホブルディを全滅させると出現
	C	アルラウネ	4	–
		ペッグボウラー	4	アルラウネを全滅させると出現
	D	アスキディア	3	想念の石コサシのいずれかを壊すと出現。【海底都市の絵本ページ1】の入手状況によって出現数が変化
		ペッグボウラー	3	アスキディアを全滅させると出現。【海底都市の絵本ページ1】の入手状況によって出現数が変化。
	E	マラバリク	1	結界を張っている
	G	アズレイ	4	–
		クーシー	4	アズレイを全滅させると出現
		アルラウネ	3	アルラウネを倒すと増加
キーツ編	A	アファンク	2	–
		セルキー	2	–
		オイシュキー	3	–
	B	アズレイ	3	–
		オイシュキー	2	–
	C	アズレイ	2	進入経路によって初めからいる敵の数が変化。初期の敵を全滅させると増加
		アファンク	2	
		セルキー	3	
	D	アヌーン	8	アヌーンとオイシュキーを倒すと増加
		オイシュキー	2	–
	E	エクセドラ	1	結界を張っている
	G	アファンク	4	出現する敵の種類と数がランダムで変化
		アヌーン	6	
		オイシュキー	3	

想念の石リスト

編	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	A	ア~キ	水	–	–
	C	ク	全	海底都市の絵本ページ2	敵全滅で出現。ページ2入手後は【生命のしずく(小)】に変化
		ケ	水	生命のしずく(大)	–
	D	コ	水	敵or海底都市の絵本ページ1or生命のしずく(小)	ページ1入手後、エリアに入り直すと想念の石コサシは消滅する。ランダムで中身が変化
		サ	風		
		シ	雷		
	G	ス	全	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
		セ	全	黄色の粉末	敵全滅で出現
		ソ	全	海底都市の絵本ページ5	ページ5入手後は【生命のしずく(小)】に変化
		タ	全	緑水晶	敵全滅で出現
キーツ編	C	ア	全	海底都市の絵本ページ4	ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	D	イ	炎	海底都市の絵本ページ1	初めから出現しているアヌーン2体とオイシュキー2体を倒すと出現。ページ1入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	G	ウ	全	海底都市の絵本ページ5	初回のみ入手可能
		エ	氷	生命のしずく(大)	敵全滅で出現



第四章



闇に溶ける

迷宮

フローチャート

先のエリアに進むための条件を確認しよう

無限回廊は特殊な造りで、条件を満たさないと先へ進めない。間違うとペナルティエリアに進まされ、何度も同じ場所を行き来することになるので、正しい進み方を確認しながら探索すること。また、途中で一度村に戻ってから無限回廊に再突入することになる。その際は、夜の村に出現する入口に入ればいい。

レムリック村の中心部

新規発生クエスト

エレン編	昼	タナトフォビア	P.055
	昼	怨念の声	P.055
キーツ編	昼	難患者	P.058
	昼	謎の手紙1	P.058
	夜	フリジーのお相手	P.058

エレン編

レムリック村

1 ハリエッタと会話する

2 オコネルと会話して【黄銅のメダリオン】をもらう

夜にする

3 夜の列石に【黄銅のメダリオン】を使うと無限回廊に移動

↓

無限回廊

- 永劫回帰 G (P.038)にいるヘーベトロットのIDを吸収してから、南側の扉から出る
- ブラフマの塔 A (P.040)の北側にある扉に近づき、面会室へ
- ブラフマの塔 B C D (P.040)にいるマビノギオンのIDを最初に吸収して、出現した扉を調べる(3回繰り返す)
- ブラフマの塔 F G H (P.040)にいるマビノギオンのIDを最後に吸収して、出現した扉を調べる(3回繰り返す)
- ブラフマの塔 I (P.041)にいるニモニクに近づいたあと、ポータルでレムリック村に戻る

↓

レムリック村

4 オルランド教会の北西の部屋にいるレスター夫人と話す

5 オコネルの家の前に出現する無限回廊の入口を調べる

↓

無限回廊

- ポータルでブラフマの塔2へ移動(徒歩でも可)
- ブラフマの塔 J (P.041)でフォークロアのIDを吸収する
- 妖精王と会話するとメダリオンが変化するので、古代の列石に【白銀のメダリオン】を使って地下に入る
- 古代の聖地にいるリヴァネと会話するとレムリック村に移動

↓

レムリック村

6 オコネルの家に入る

7 列石に【白銀のメダリオン】を使い、列石の地下に入る。そこから聖地へ進む

8 シュゼットに近づくとクリア

キーツ編

レムリック村

1 ハリエッタの家に入り、棚を調べて【黄銅のメダリオン】を入手

夜にする

2 夜の列石に【黄銅のメダリオン】を使うと無限回廊に移動

↓

無限回廊

- 永劫回帰 G (P.038)にいるヘーベトロットのIDを吸収して南側の扉から出る
- ブラフマの塔 A (P.040)にある扉に近づいて面会室へ行き、そこにいるハリエッタと会話してから出る
- ブラフマの塔 B C D (P.040)にいるパッドフットのIDを最初に吸収して、出現した扉を調べる(3回繰り返す)
- ブラフマの塔 F G H (P.040)にいるパッドフットのIDを最後に吸収して、出現した扉を調べる(3回繰り返す)
- ブラフマの塔 I (P.041)にいるニモニクに近づいたあと、ポータルでレムリック村に戻る

↓

レムリック村

3 オルランド教会に入る

4 オコネルの家の前に出現する無限回廊の入口を調べる

↓

無限回廊

- ポータルでブラフマの塔2へ移動(徒歩でも可)
- ブラフマの塔 J (P.041)でフォークロアのIDを吸収すると、メダリオンが【白銀のメダリオン】に変化
- 古代の列石で【白銀のメダリオン】を使い、地下に入る
- 古代の聖地にいるリヴァネと会話したあと、奥にある扉を調べてレムリック村に戻る

↓

レムリック村

夜にする

5 夜の列石に【白銀のメダリオン】を使い、列石の地下から聖地に移動する。そこから奥に進むとクリア

フォークス

記号の意味 ○:ID出現 △:ダメージのみ ×:無効 ☆:状態異常発生 ★:状態異常発生+ID出現

エレン編 (詳細はP.080〜P.085)

スラムビン 無属性

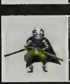
無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	○	○	○	×	×	☆	○	○

ルーダック 無属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	○	○	○	×	☆	×	○	○

ガーベラ 風属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	○	○	○	×	×	×	○	○

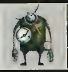


ブロラハン 無属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	○	○	○	☆	×	×	○	○

マビノギオン 雷属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
△	△	○	△	×	×	×	△	△

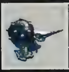


ヘーベトロット 睡眠属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	★	○	○	☆	×	×	○	○

ハンプティ(※) 雷属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	×	○	○	×	×	×	○	○

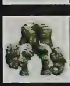


スクライカー 破壊属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
△	☆	○	△	×	×	×	△	△

アンサラー 切断属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	★	○	○	×	×	☆	×	○



スプリガン ガード属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
△	×	×	△	×	×	×	○	△

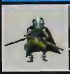
レア **カンデラ**(※) 雷属性

無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
○	×	○	○	×	×	×	○	○

IDを吸収するオススメの方法は、ガ・ボーで1回攻撃したあとブークで3回攻撃すること。これを繰り返せば自爆されずに赤いIDを出せる。

※ データは雷属性の攻撃を当てたあとのもの。

キーツ編 (詳細はP.110〜P.113)



ブロラハン 無属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

ルーダック 無属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

ガリーベガー 破壊属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

自身の背後まで攻撃が届くほど攻撃の範囲は広いが、射程は短い。ブルズアイで遠距離から攻撃するのが安全な戦い方だ。

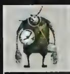
パッドフット 地属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	×	×	×	×

動きが素早く、攻撃を当てにくい。突進を繰り出すトレントを使役し、間合いを一気につめて攻撃するのがオススメ。

スラムビン 無属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○



ヘーベトロット 地属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

ある程度ダメージを与えると分身を呼ぶ。分身はどんな攻撃でも一撃で倒せるので、消費MCの少ないブークなどを使おう。

アンサラー 切断属性

無	炎	氷	地	切	破
○	○	★	○	×	○

スプリガン ガード属性

無	炎	氷	地	切	破
△	×	×	△	○	△

立ち止まって攻撃してくるとき以外、こちらの攻撃は通用しない。攻撃を誘って空振りさせたスキに、切断属性で攻撃するのだ。

ペナルティエリアの仕組み

マップ上にあるPA1のアイコン（下記参照）は、ペナルティエリアに移動するルートを示す。ペナルティエリアは全部で3種類あり、それぞれ出現するフォークスや想念の石の種類が異なる（P.038）が、基本的な仕組みはどれも同じ。入るとすぐ扉が閉ざされてしまい、仕掛けを解かないと脱出できないのだ。脱出すれば直前にいたエリアに戻ることができる。

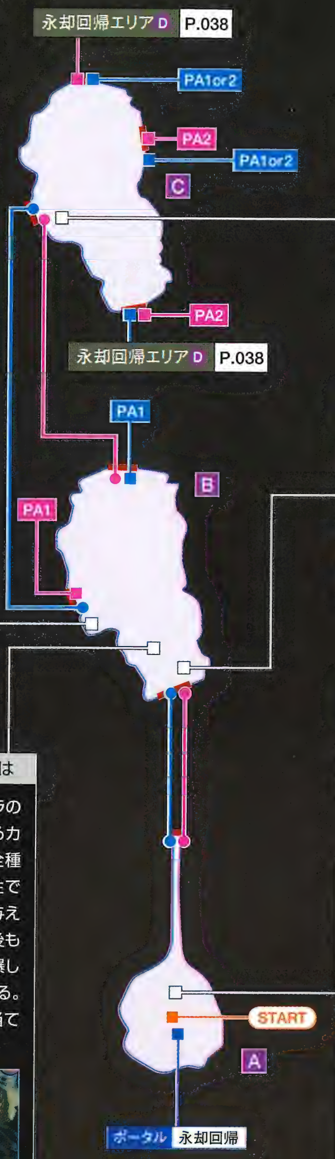
■アイコンの見方（※）

PA1	PA1	…ペナルティエリア1に進む
PA2	PA2	…ペナルティエリア2に進む
PA3	PA3	…ペナルティエリア3に進む

※ アイコンが赤色の場合はエレン編、青色の場合はキーツ編を表す。また、数字が複数ある場合、行き先はそのなかからランダムで決まる。

■ペナルティエリアの脱出方法

エレン編	エリア内に想念の石が複数あり、1つだけある正解の石を壊すと、扉が開いて脱出できる。どの石が正解かはランダムで決まり、間違った石を壊すと敵が出現することもある。敵がいる間は石が消えてしまうため、出現した敵は全滅させるように。
キーツ編	エリア内にいる敵を全滅させると扉が開く。同時に想念の石も出現する。



次はエレンが北、キーツが南へ

エレン ヘーベトロットが2体おり、エリアに入ってすぐ近くにいるほうがニセ者。本物はエリアの北東にいて北へ進むので、それを追いかけよう。

キーツ ニセ物のヘーベトロットは北に逃走する。本物は南に逃げるので、そちらへ進めばいい。

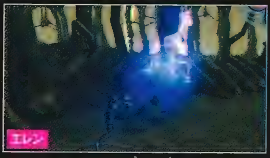
エレンは北、キーツは西が正解

エレン エリアBにいるヘーベトロットの逃走先は北。そこからエリアCに進もう。このエリアには本物しかいないため、すぐにわかるはずだ。

キーツ ヘーベトロットが逃げる方角は西。そこからエリアCへ移動しよう。

レアフォークス　カンデラに出会うには

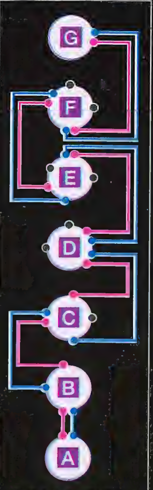
エレン レアフォークスのカンデラの出現条件は、無限回廊に出現するカンデラ以外のフォークスのIDを全種類吸収すること。この敵は雷属性で攻撃すると動き出し、ダメージを与えられるようになる。ただし、その後も適度に雷属性で攻撃しないと自爆してしまい、IDを吸収できなくなる。連続攻撃の合間などに雷属性を当てて、自爆されないようにすること。



永劫回帰の進み方

エリアB～Gにはそれぞれヘーベトロットがいて、主人公に見つかると次のエリアに逃げていく。この敵の通ったルートを進めば奥のエリアに移動でき、それ以外のルートへ進むとペナルティエリア（P.038）に移動させられる仕組みだ。エリアによってはヘーベトロットのニセ者もいてまぎらわしいが、本書に記したルート（エレンは赤色、キーツは青色）のとおり進んでいけば問題なくたどり着ける。なお、逃走しているヘーベトロットは倒せないので、その行き先だけをしっかり見ておけばいい。

■簡易ルート

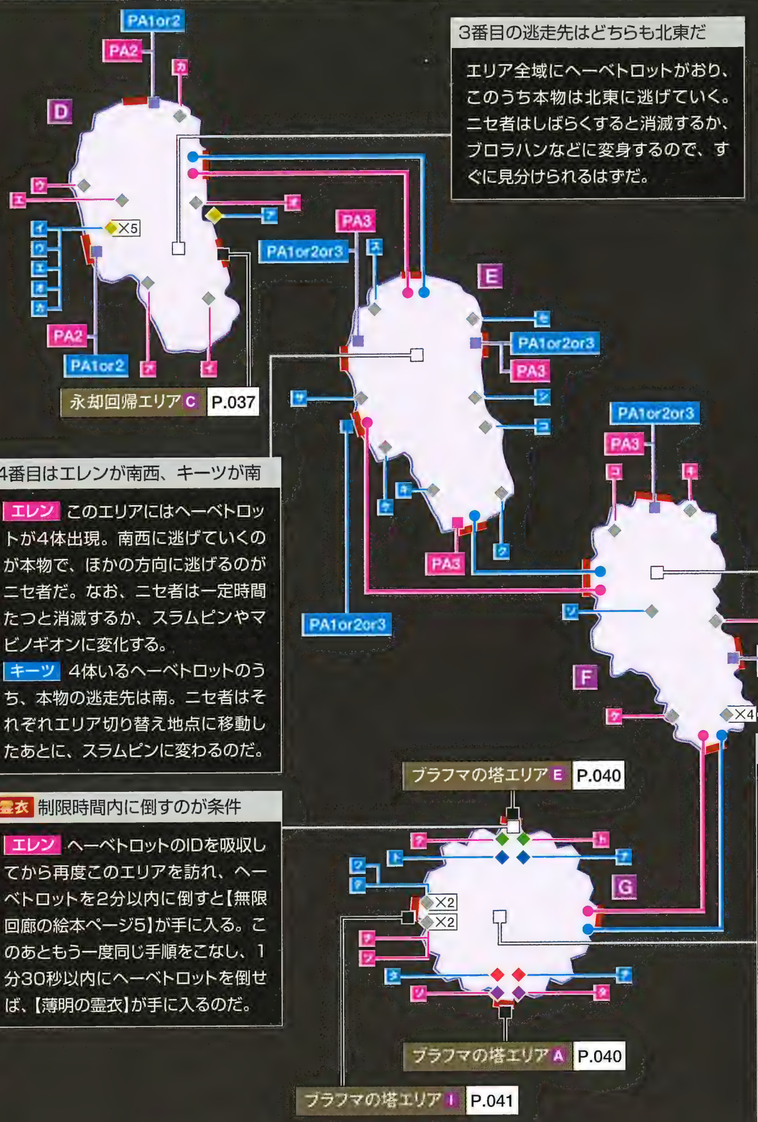


○ペナルティエリアへ
●エレンのルート
●キーツのルート

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	スラムピン	5	スラムピンを倒すと増加。カンデラの出現条件を満たしていると出現しない
		ヘーベトロット（本物）	1	エリアCに逃げる。攻撃不可
		カンデラ	5	無限回廊に出現するカンデラ以外のIDを吸収すると出現
	C	スラムピン	2	－
		ガーベラ	4	スラムピンとガーベラを倒すと増加
		ヘーベトロット（本物）	1	エリアDに逃げる。攻撃不可

	エリア	名前	総数	備考
キーツ編	B	ブロラハン	6	ブロラハンを倒すと増加
		ヘーベトロット（本物）	1	エリアCに逃げる。攻撃不可
		アンサラー	1	ブロラハンを倒すと出現
	C	ブロラハン	3	－
		ガリーベガー	2	－
		ヘーベトロット（本物）	1	エリアDに逃げる。攻撃不可



3番目の逃走先はどちらも北東だ

エリア全域にヘーベトロットがおり、このうち本物は北東に逃げていく。ニセ者はしばらくすると消滅するか、ブロラハンなどに変身するので、すぐに見分けられるはずだ。

最後の逃走先は両方とも南

エレン ヘーベトロットは1体しかいないが、近づくたびにさまざまな場所へワープする。そして、最終的には南からエリア外に逃走していくのだ。ヘーベトロットが逃げるのを待つ必要はないので、すぐに南に行こう。

キーツ エリアに入ると目の前にヘーベトロットが3体いて、それぞれ別の場所に移動する。そのうち、エリアの南に移動するものが本物なので、その方向へ進めばいい。

4番目はエレンが南西、キーツが南

エレン このエリアにはヘーベトロットが4体出現。南西に逃げていくのが本物で、ほかの方向に逃げるのがニセ者だ。なお、ニセ者は一定時間たつと消滅するか、スラムピンやマビノギオンに変化する。

キーツ 4体いるヘーベトロットのうち、本物の逃走先は南。ニセ者はそれぞれエリア切り替え地点に移動したあとに、スラムピンに変わるのだ。

霊衣 制限時間内に倒すのが条件

エレン ヘーベトロットのIDを吸収してから再度このエリアを訪れ、ヘーベトロットを2分以内に倒すと【無限回廊の絵本ページ5】が手に入る。このあともう一度同じ手順をこなし、1分30秒以内にヘーベトロットを倒せば、【薄明の霊衣】が手に入るのだ。

南→北→西の順に扉が開く

エリアGにある4つの扉のうち、初めは入ってきた東側の扉しか開いていない。フォークロアがいるエリアIに通じる西側の扉を開けるには、以下の手順をこなす必要があるのだ。なお、どの扉も一度開ければ、二度と閉まることはない。

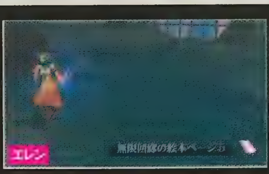
■西側の扉の開け方

1	ヘーベトロットのIDを吸収し、南側の扉を開ける
2	南側の扉からブラフマの塔エリアAへ進む
3	ブラフマの塔エリアDの扉からこのエリアに戻ってくると北側の扉が開く
4	北側の扉からブラフマの塔エリアEへ進む
5	ブラフマの塔エリアHの扉からこのエリアに戻ってくると、西側の扉が開く

ペナルティエリアで貴重なアイテムをゲット

エレン ペナルティエリアにある想念の石から、希少なアイテムが出現する。エリア2では【翠色の液体】、エリア3では【無限回廊の絵本ページ3】が手に入るのだ。エリア2はエリアCとD、エリア3はエリアEとFから入れるので、そこから進もう。

キーツ ペナルティエリアの敵を全滅させると出現する想念の石に、貴重なアイテムが入っている。エリア1はエリアBから確実に来られるが、エリア2と3へ確実に来るルートはない。欲しいアイテムが出るまでエリアEとFから何度も訪れてみるしかないのだ。



出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	D	プロラハン	11	プロラハンを倒すと増加
エレン編	D	ヘーベトロット(本物)	1	エリアEに逃げる。攻撃不可
エレン編	D	ハンプティ	1	−
エレン編	E	スラムピン	3	−
エレン編	E	マビノギオン	5	マビノギオンを倒すと増加
エレン編	E	ヘーベトロット(本物)	1	エリアFに逃げる。攻撃不可
エレン編	F	スラムピン	6	スラムピンを倒すと増加
エレン編	F	プロラハン	11	プロラハンを倒すか、ヘーベトロットの逃走時に増加
エレン編	F	ヘーベトロット(本物)	1	エリアGに逃げる。攻撃不可
エレン編	G	ヘーベトロット	1	2戦目で2分以内に倒すと【無限回廊の絵本ページ5】が出現。3戦目で1分30秒以内に倒すと【薄明の霊衣】が出現。【薄明の霊衣】入手後は【翠色の液体】に変化
エレン編	ペナルティエリア1	ルーダック	1	想念の石ナニのいずれかを壊すと出現。ルーダックがいる状態でプロラハンを2体倒すと、ルーダックがプロラハンを4体呼び出す
エレン編	ペナルティエリア1	プロラハン	6	
エレン編	ペナルティエリア2	アンサラー	2	想念の石ヌネノのいずれかを壊すと出現
エレン編	ペナルティエリア3	ルーダック	1	想念の石ハヒフヘのいずれかを壊すと2回まで出現。ルーダックがプロラハンを呼び出す
エレン編	ペナルティエリア3	プロラハン	4	
エレン編	ペナルティエリア3	アンサラー	3	
キーツ編	D	プロラハン	10	バッドフットが無限に呼び出す。想念の石アを壊すと増加
キーツ編	D	バッドフット	1	−
キーツ編	D	ヘーベトロット(本物)	1	エリアEに逃げる。攻撃不可
キーツ編	E	スラムピン	11	スラムピンを倒すと出現
キーツ編	E	ヘーベトロット(本物)	1	エリアFに逃げる。攻撃不可
キーツ編	E	アンサラー	1	−
キーツ編	F	プロラハン	11	プロラハンかスラムピンを一定数倒すごとに増加
キーツ編	F	スラムピン	10	
キーツ編	F	ヘーベトロット(本物)	1	エリアGに逃げる。攻撃不可
キーツ編	G	ヘーベトロット	1	2戦目で1分30秒以内に倒すと【無限回廊の絵本ページ5】が出現。3戦目で1分10秒以内に倒すと【赤色の液体】が出現(※)
キーツ編	ペナルティエリア1	プロラハン	6	ルーダックがいる状態でプロラハンを2体倒すと、ルーダックがプロラハンを4体呼び出す
キーツ編	ペナルティエリア1	ルーダック	1	
キーツ編	ペナルティエリア2	スプリガン	1	−
キーツ編	ペナルティエリア3	プロラハン	4	ルーダックがプロラハンを4体呼び出す
キーツ編	ペナルティエリア3	ルーダック	1	
キーツ編	ペナルティエリア3	スプリガン	1	

※【赤色の液体】入手後は【金色の鉱石】【緑色の鉱石】【緑水晶】【黄色の粉末】【緑色の粉末】【紫色の粉末】【脈打つ木の実】【暖かい木の実】【冷たい木の実】のいずれかが出現。

想念の石リスト

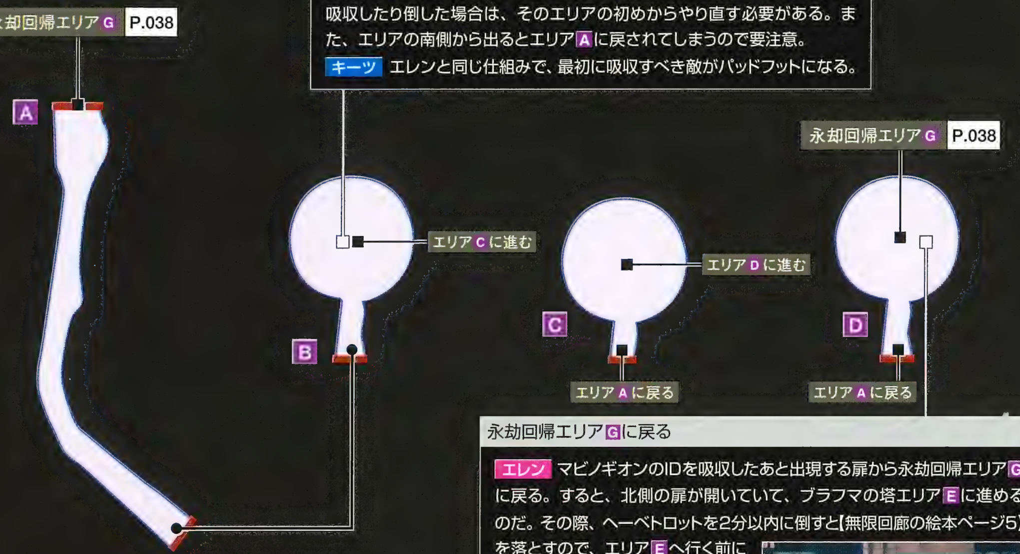
	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	D	ア〜カ	全	爆発or爆発+無限回廊の絵本ページ4or爆発+生命のしずく(小)	ランダムで中身が変化。ページ4入手後は【緑水晶】に変化
エレン編	F	キ	全	生命のしずく(大)	−
エレン編	F	ク	全	緑色の粉末	想念の石キを壊すと出現
エレン編	F	ケ	全	緑色の粉末	想念の石クを壊すと出現
エレン編	F	コ	全	生命のしずく(大)	想念の石ケを壊すと出現
エレン編	F	サ	全	緑色の粉末	想念の石コを壊すと出現
エレン編	F	シ	全	緑色の粉末	想念の石コを壊すと出現
エレン編	F	ス	全	紫石	想念の石コを壊すと出現
エレン編	F	セ	全	無限回廊の絵本ページ2	想念の石コを壊すと出現。ページ2入手後は【金色の鉱石】に変化
エレン編	G	ソ	雷	生命のしずく(小)	−
エレン編	G	タ	雷	生命のしずく(小)	−
エレン編	G	チ	全	生命のしずく(小)	西側の扉を開けると風属性に変化
エレン編	G	ツ	全	生命のしずく(小)	北側の扉を開けると雷属性に変化
エレン編	G	テ	風	生命のしずく(小)	−
エレン編	G	ト	風	生命のしずく(小)	−
エレン編	ペナルティエリア1	ナ	風	扉のロックを解除or敵	一方は扉のロックを解除、もう一方はランダムで敵が出現
エレン編	ペナルティエリア1	ニ	水		
エレン編	ペナルティエリア2	ヌ	風	敵or扉のロックを解除or翠色の液体	ランダムで中身が変化。【翠色の液体】入手後は【暖かい木の実】に変化
エレン編	ペナルティエリア2	ネ	水		
エレン編	ペナルティエリア2	ノ	雷		
エレン編	ペナルティエリア3	ハ	雷	敵or扉のロックを解除or無限回廊の絵本ページ3	ランダムで中身が変化。ページ3入手後は【冷たい木の実】に変化
エレン編	ペナルティエリア3	ヒ	風		
エレン編	ペナルティエリア3	フ	水		
エレン編	ペナルティエリア3	ヘ	雷		
キーツ編	D	ア	地	敵	−
キーツ編	D	イ	地	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
キーツ編	D	ウ	地	暖かい木の実	敵全滅で出現
キーツ編	D	エ	地	脈打つ木の実	敵全滅で出現
キーツ編	D	オ	地	生命のしずく(小)	敵全滅で出現
キーツ編	D	カ	地	冷たい木の実	敵全滅で出現
キーツ編	E	キ〜セ	全	紅玉or翠玉or金色の鉱石or緑色の鉱石or生命のしずく(小)or爆発	ランダムで中身が変化。また、一部の想念の石が出現しないこともある
キーツ編	F	ソ	全	無限回廊の絵本ページ1	敵を一定数倒すと出現。ページ1入手後は【生命のしずく(大)】に変化
キーツ編	G	タ	炎	生命のしずく(小)	−
キーツ編	G	チ	炎	生命のしずく(小)	−
キーツ編	G	ツ	全	生命のしずく(小)	北側の扉を開けると炎属性に変化
キーツ編	G	テ	全	生命のしずく(小)	西側の扉を開けると氷属性に変化
キーツ編	G	ト	氷	生命のしずく(小)	−
キーツ編	G	ナ	氷	生命のしずく(小)	−
キーツ編	ペナルティエリア1	ニ	全	無限回廊の絵本ページ4	敵全滅で出現。ページ4入手後は【脈打つ木の実】に変化
キーツ編	ペナルティエリア2	ヌ	全	無限回廊の絵本ページ3	敵全滅で出現。ページ3入手後は【暖かい木の実】に変化
キーツ編	ペナルティエリア3	[illegible]	全	赤色の液体	敵全滅で出現。【赤色の液体】入手後は【冷たい木の実】に変化することがある

無限回廊　ブラフマの塔

特定の敵のIDを最初に吸収すること

エレン　エリアBにいる敵のうち、マビノギオンのIDを最初に吸収すればエリアCへ進む扉が出現する。この仕組みはエリアCとDも同じで、マビノギオンのIDを最初に吸収すれば先へ進めるのだ。ほかの敵のIDを先に吸収したり倒した場合は、そのエリアの初めからやり直す必要がある。また、エリアの南側から出るとエリアAに戻されてしまうので要注意。

キーツ　エレンと同じ仕組みで、最初に吸収すべき敵がパッドフットになる。



永劫回帰エリアGに戻る

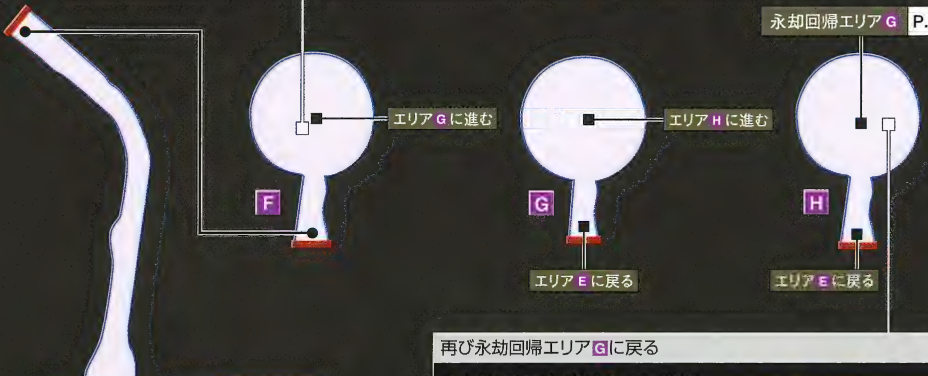
エレン　マビノギオンのIDを吸収したあと出現する扉から永劫回帰エリアGに戻る。すると、北側の扉が開いていて、ブラフマの塔エリアEに進めるのだ。その際、ヘーベトロットを2分以内に倒すと【無限回廊の絵本ページ5】を落とすので、エリアEへ行く前に入手しておきたい。

キーツ　エレンとの違いは、ヘーベトロットを倒すまでの時間。【無限回廊の絵本ページ5】を得るには、1分30秒以内に倒す必要がある。

今度は特定の敵のIDを最後に吸収

エレン　エリアB～Dとは逆に、マビノギオンのIDを最後に吸収すると次のエリアへ進む扉が出現。これを繰り返してエリアHを目指そう。マビノギオン以外の敵は吸収しても倒してもOKだ。なお、エリアの南側から出るとエリアEに戻されてしまう。

キーツ　基本的な仕組みはエレン編と同じ。こちらはパッドフットのIDを最後に吸収することで、次のエリアへ進む扉が出現する。



再び永劫回帰エリアGに戻る

エレンならマビノギオン、キーツならパッドフットのIDを最後に吸収すると扉が出現。これを調べれば、永劫回帰エリアGに戻れるのだ。今度は西側の扉が開いているので、そこからブラフマの塔エリアIへ進もう。

結界は村に戻って解除する

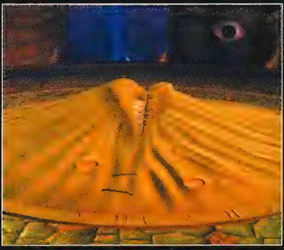
エレン エリア I にある結界を解除するには、ポータルでレムリック村に戻り、オルランド教会にいるレスター夫人と会話しなければならない。その後、再び無限回廊に来たら、「ポータル移動」でここまで戻ってこよう。

キーツ エレンと同じように、結界を解除するために村へ戻る必要がある。ただし、キーツの場合はオルランド教会に入るだけでOKだ。

BOSS フレッシュルーム

吸収モード ビート+ストップ&ゴー(180秒)

HP&属性耐久値 [デッドリーハーツ]切断:450 [口]地:10 [アイオブウォール]水・氷:25 [ビッグアイ]睡眠:20



スラムピンを倒してからIDを吸収

壁についているアイオブウォール(以下、眼)を攻撃→中央の口を攻撃(キーツのみ)→口から出るデッドリーハーツ(以下、心臓)を攻撃、という流れを繰り返す。それぞれ有効な属性が限られるため、攻略手順で確認しつつ攻撃してほしい。心臓のHPを減らすごとに眼の数が2→4→6と増え、眼が6つになったあとに心臓を攻撃すれば赤いIDが出るようになる。

やっかいなのがビッグアイが呼び出すスラムピンで、ID吸収の妨害をしてくる。全滅させても次々と呼び出されるため、全滅させずに1体だけ残しておこう。そして、心臓から赤いIDが出たら、その1体を倒して心臓のIDを吸収するのだ。なおエレンの場合、ビッグアイを睡眠状態にすると一定時間スラムピンが呼び出されなくなる。

エレン編の攻略手順

1. アイオブウォールを水属性で攻撃(2カ所)
2. デッドリーハーツを切断属性で攻撃
3. アイオブウォールを水属性で攻撃(4カ所)
4. デッドリーハーツを切断属性で攻撃
5. アイオブウォールを水属性で攻撃(6カ所)
6. デッドリーハーツを切断属性で攻撃

(5⇔6 繰り返す)

キーツ編の攻略手順

1. アイオブウォールを氷属性で攻撃(2カ所)
2. 口を地属性で攻撃して、デッドリーハーツを切断属性で攻撃
3. アイオブウォールを氷属性で攻撃(4カ所)
4. 口を地属性で攻撃して、デッドリーハーツを切断属性で攻撃
5. アイオブウォールを氷属性で攻撃(6カ所)
6. 口を地属性で攻撃して、デッドリーハーツを切断属性で攻撃

(5⇔6 繰り返す)

主な攻撃手段

フラッシュ

アイオブウォールを倒したときに出してくる反撃技。エレンなら使役中のフォークスに当たってダメージは受けない。キーツの場合はガードして防ごう。

大拳撃

部屋の側面にある空間が光り、そこから巨大な拳が飛び出てくる。部屋の中央に移動するか、拳が出現する空間から離れよう。間に合わなければガードでもいい。

大足踏み

天井から足が現れ、踏みつぶしてくる。攻撃の前兆として天井からホコリが落ちてくるので、それを見たら回避で離れること。離れる時間がないならガードしよう。

細胞内液

デッドリーハーツが飛ばしてくる液体。ダメージは受けないが、当たると粘着状態になってしまう。事前に液体が少し吹き出るので、それを見たら離れるように。

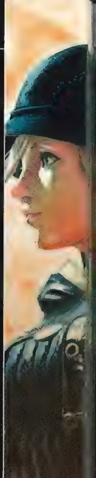
出現フォークス

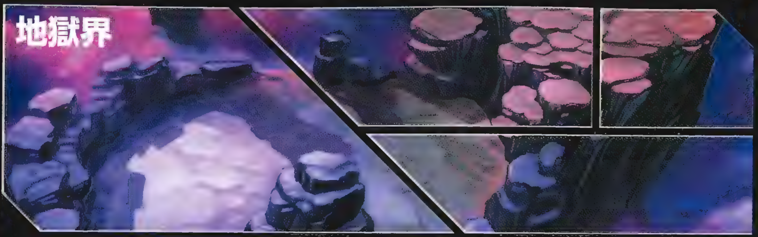
エレン編

エリア	名前	総数	備考
B	マビノギオン	1	最初に吸収するとエリア C への扉が出現
	スクライカー	3	—
C	マビノギオン	1	最初に吸収するとエリア D への扉が出現
	アンサラー	2	—
D	マビノギオン	1	最初に吸収すると永劫回帰エリア G (P.038)への扉が出現
	スクライカー	3	—
	アンサラー	1	—
F	ガーベラ	1	—
	マビノギオン	1	最後に吸収するとエリア G への扉が出現
	スプリガン	1	—
G	マビノギオン	1	最後に吸収するとエリア H への扉が出現
	ハンプティ	2	—
	アンサラー	1	—
H	マビノギオン	1	最後に吸収すると永劫回帰エリア G (P.038)への扉が出現
	アンサラー	2	—
	スプリガン	1	—

キーツ編

エリア	名前	総数	備考
B	ブロラハン	3	—
	バッドフット	1	最初に吸収するとエリア C への扉が出現
C	バッドフット	1	最初に吸収するとエリア D への扉が出現
	アンサラー	2	—
D	ガリーベガー	1	—
	バッドフット	1	最初に吸収すると永劫回帰エリア G (P.038)への扉が出現
	アンサラー	1	—
F	バッドフット	1	最後に吸収するとエリア G への扉が出現
	スラムピン	6	—
G	ブロラハン	3	—
	ガリーベガー	1	—
	バッドフット	1	最後に吸収するとエリア H への扉が出現
H	ガリーベガー	1	—
	バッドフット	1	最後に吸収すると永劫回帰エリア G (P.038)への扉が出現
	スプリガン	1	—





第五章

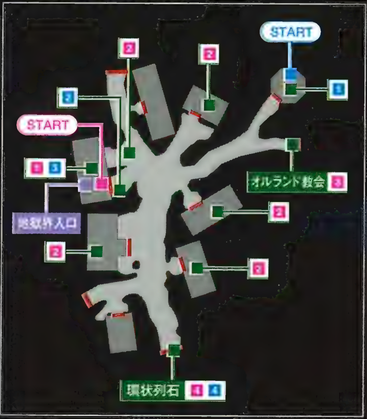
汝が罪は

判決

フローチャート

異界へ入るまでの手順はどちらもシンプルで、オコネルの家から地獄界へ進む。地獄界のフォークロアを倒したあと、キーツはこれまでどおりレムリック村に戻るが、エレンの場合は17年前のレムリック村に進むことになるのだ。とはいっても地形は現在と同じなので、下のマップを見れば迷うことはないだろう。なお、過去の村にも村人がおり、事件の情報を聞けるのでひととおり話しておくといい。

レムリック村の中心部



エレンのみ過去のレムリック村を探索する

エレン編

レムリック村

夜にする

1. オコネルの家に入り、机→テレビの順番に調べると地獄界に移動

↓

地獄界

- 業火の山E(P.043)の結界を解除
- 断罪の塔A(P.044)にある青色の外灯を調べ、断罪の塔C(P.044)に出現した敵を全滅させる
- 断罪の塔D(P.044)にある青色の外灯を調べ、断罪の塔G(P.044)に出現した敵を全滅させる
- 断罪の塔H(P.044)にある青色の外灯を調べ、断罪の塔J(P.044)に出現した敵を全滅させる
- 断罪の塔K(P.045)の結界を解除
- 審問の橋C(P.045)でフォークロアのIDを吸収する
- 審判の橋B(P.045)から南に進むと、17年前のレムリック村に移動

↓

17年前のレムリック村(※)

2. 「ここは17年前のレムリック…」と言うまで村人と会話する(誰でも可)
3. オルランド教会の北西にある部屋に入ったあと、南東の部屋に進んでセシリアに近づく
4. 環状列石にいるハリエッタとセシリアに近づき、列石の地下に入るとクリア

※ マップの形状はレムリック村と同じ。

キーツ編

レムリック村

1. 第五章開始時に【肖像】を入手
2. オコネルと会話する

夜にする

3. オコネルの家にあるテレビを調べると地獄界に移動

↓

地獄界

- 業火の山E(P.043)の結界を解除
- 断罪の塔A(P.044)にある青色の外灯を調べ、断罪の塔C(P.044)に出現した敵を全滅させる
- 断罪の塔D(P.044)にある青色の外灯を調べ、断罪の塔G(P.044)に出現した敵を全滅させる
- 断罪の塔H(P.044)にある青色の外灯を調べ、断罪の塔J(P.044)に出現した敵を全滅させる
- 断罪の塔K(P.045)の結界を解除
- 審問の橋C(P.045)でフォークロアのIDを吸収する
- 審判の橋B(P.045)から南に進むと、レムリック村に戻る

↓

レムリック村

夜にする

4. 夜の列石に【白銀のメダリオン】を使い、列石の地下に入って聖地の北側にある扉に近づくとクリア

新規発生クエスト

エレン編	夜	先駆者	P.056
	夜	珍味マンドラゴラ	P.056
	昼	少女とロボ	P.056
	夜	ウリシュクの集会	P.056
キーツ編	夜	飢えたベーヒアル	P.058
	夜	盗まれた酒瓶	P.058

フォークス

記号の意味 ○:ID出現 △:ダメージのみ ×:無効 ☆:状態異常発生 ★:状態異常発生+ID出現

エレン編 (詳細はP.085~P.091)

名前	属性	無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
ボガート	無属性	○	○	○	○	☆	☆	☆	○	○
コブラナイ	誘惑属性	○	○	○	○	×	×	×	○	○
マンドラゴラ	無属性	○	○	○	○	×	×	×	○	○
ファハン	無属性	○	×	×	×	☆	☆	×	×	×
フォモール	破壊属性	○	○	○	○	×	×	×	○	○
ライネック	無属性	○	○	○	○	☆	☆	☆	○	○
ベーヒアル	切断属性	○	★	○	○	×	☆	×	×	○
ベーグボルカ	雷属性	○	×	○	○	×	☆	×	○	○
ベールヴィント	風属性	○	★	○	×	×	×	×	○	○
ウルーテル	水属性	△	○	△	○	☆	×	×	△	△
ウルビュル	粘着属性	△	○	△	○	☆	×	×	△	△
モラルタ/ベガルタ	雷・風属性	△	△	△	△	○	○	×	△	△
キャースク(レア)	誘惑属性	△	△	△	△	×	★	×	△	△

誘惑属性の攻撃を当て、敵の身体の色が黒くなったら睡眠属性で攻撃しよう。この手順を繰り返していけば、赤いIDが出現する。

キーツ編 (詳細はP.114~P.119)

名前	属性	無	炎	氷	地	切	破
ボガート	無属性	○	○	○	○	○	○
ウリシュク	炎属性	△	△	○	△	△	△
ウリギーク	氷属性	△	○	△	△	△	△
コブラナイ	地属性	○	○	○	○	○	○
マンドラゴラ	無属性	○	○	○	○	○	○
フォモール	破壊属性	○	○	○	○	○	○
カルミア	無属性	○	○	★	○	○	○
ベーヒアル	切断属性	○	○	○	○	×	○
ベーギニス	切断属性	○	○	○	○	×	○
ベーリデット	破壊属性	○	○	○	○	○	×
デゥランダル	炎属性	△	×	☆	○	△	△

ウリギーク:上空にいるときはバーゲストやフォモールでたたき落とすといい。敵が地上でダウンしたら、ヒンキーパンクで追い打ちをかけよう。

コブラナイ:地面に隠れているが、頭についた花が飛び出ている。それを攻撃すれば地面から出てきて、すべての属性が効くようになるのだ。

ベーリデット:遠距離からブルズアイで攻撃していこう。間合いを離しておけば、突進や衝撃波で反撃されたときでもガードが間に合うはずだ。

レアフォークス キャースクの出現条件

エレン 地獄界にいるキャースク以外のフォークスのIDを全種類吸収しているとキャースクが出現。この敵は吸収モードがあるので、3体いるうちの2体を倒したいところだが、1体でも倒すと残りが逃げてしまう。そのため3体同時に赤いIDを出させてから、いずれかのIDを素早く吸収するしかない。3体のキャースクを引きつけ、攻撃範囲の広いヘーベトロットでまとめて攻撃していこう。

強敵のIDを吸収して結界を解除

結界を張るフォモールは、打たれ強いうえに強力な近距離攻撃を使う難敵。大ダメージを受けないように、遠距離からブルズアイで攻撃しよう。また、増援でウルーテルやウリギークなどが出現したらそちらを優先して倒し、フォモールのID吸収を妨害させないようにすること。

霊衣【黄昏の霊衣】の入手手順

エレン 地獄界で特定の想念の石を順番に壊していくと、最後に審問の橋エリアA（P.045）にあるアから【黄昏の霊衣】が手に入る。該当する石は下表のとおり5つあり、1つ壊すごとに次の石が追加されていく。なお、途中で一度異界を出ても、最初からやり直す必要はない。

■【黄昏の霊衣】入手条件一覧

条件	場所	想念の石
1	業火の山エリアC	イ
2	業火の山エリアD	ウ
3	断罪の塔エリアF	カ
4	業火の山エリアF	オ
5	断罪の塔エリアI	ク

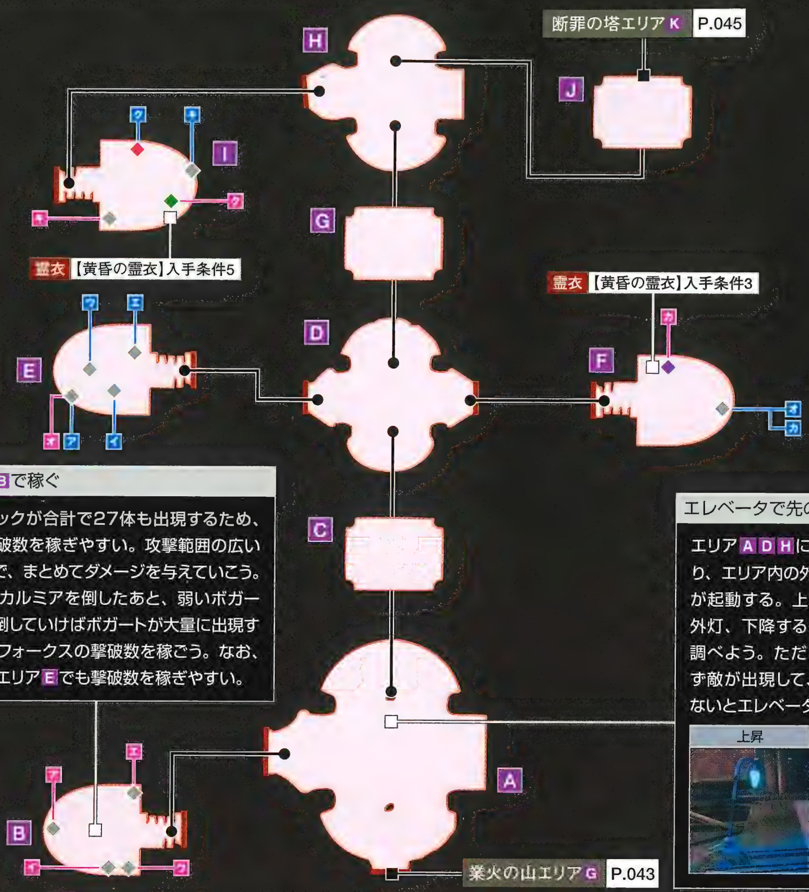
出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ボガート	5	―
	C	コブラナイ	1	エリアBから進入した場合のみ出現
		マンドラゴラ	5	進入経路によって出現数が変化
	D	ボガート	3	進入経路によって出現数が変化
		ファハン	3	ボガートを倒すと増加
	E	フォモール	1	結界を張っている。ダメージを与えるとウルーテルやウルビュルを合計2回呼び出す
		ウルーテル	4	フォモールにダメージを与えると出現
		ウルビュル	4	フォモールにダメージを与えると出現
	F	ファハン	3	キャースクの出現条件を満たしていると出現しない
		キャースク	3	地獄界に出現するキャースク以外のフォークスのIDを吸収していると出現
キーツ編	B	ボガート	5	―
	C	コブラナイ	1	エリアBから進入した場合のみ出現
		マンドラゴラ	5	進入経路によって出現数が変化
	D	ボガート	2	―
		ウリシュク	4	ウリシュクを全滅させるか、敵全滅で増加
		ウリギーク	5	―
	E	ウリシュク	4	フォモールにダメージを与えると出現
		ウリギーク	4	フォモールにダメージを与えると出現
		フォモール	1	結界を張っている。ダメージを与えるとウリシュクやウリギークを合計2回呼び出す
	F	ボガート	8	ボガートを倒すと増加

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	全	地獄界の絵本ページ3	ページ3入手後は消滅
	C	イ	水	―	【黄昏の霊衣】入手条件1
	D	ウ	全	―	エリアCで想念の石イを壊すと出現。【黄昏の霊衣】入手条件2
		エ	全	地獄界の絵本ページ2	敵全滅で出現。ページ2入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	F	オ	雷	地獄界の絵本ページ1	敵全滅で出現。ページ1入手後は【生命のしずく(小)】に変化
		カ	水	―	断罪の塔エリアFにある想念の石カを壊すと出現。【黄昏の霊衣】入手条件4
キーツ編	B	ア	全	地獄界の絵本ページ2	初回のみ入手可能
	D	イ	全	地獄界の絵本ページ3	ページ3入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	F	ウ	全	地獄界の絵本ページ4	ボガートを倒すと出現。ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化

地獄界 断罪の塔



撃破数はエリアBで稼ぐ

エレン ライネックが合計で27体も出現するため、フォークスの撃破数を稼ぎやすい。攻撃範囲の広いフォモールなどで、まとめてダメージを与えていこう。

キーツ 初めにカルミアを倒したあと、弱いボガートだけを狙って倒していけばボガートが大量に出現する。この方法でフォークスの撃破数を稼ごう。なお、キーツの場合はエリアEでも撃破数を稼ぎやすい。

エレベータで先のエリアへ移動

エリアADHにはエレベータがあり、エリア内の外灯を調べるとそれが起動する。上昇するときは青い外灯、下降するときは赤い外灯を調べよう。ただし、昇降中には必ず敵が出現して、それを全滅させないとエレベータは到着しない。

上昇 下降

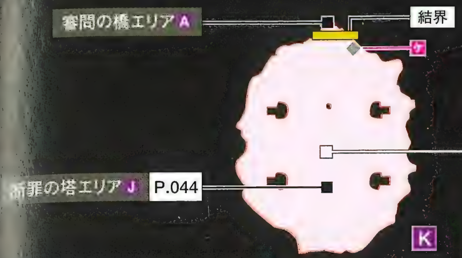
出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	ライネック	27	ライネックを倒すと増加
	C	ベーヒアル	2	−
		ウルーテル	1	−
	E	ライネック	5	ライネックを倒すと増加
		ウルーテル	2	−
	F	ライネック	4	−
		ベーヒアル	1	−
	G	ベーグボルカ	1	−
		ウルビュル	2	−
	I	ウルーテル	3	−
		ウルビュル	2	−
	J	ベールヴィント	2	倒すと【生命のしずく(大)】を落とす
		ウルーテル	1	
キーツ編	B	ボガート カルミア	25	カルミアを倒すと、以降ボガートとカルミアを倒すたびに同種の敵が増加
	C	ウリギーク	1	−
		ベーヒアル	2	−
	E	ボガート	34	ボガートを倒すと増加
	F	ボガート	3	想念の石オを壊すと出現
		ウリギーク	2	ボガートとベーヒアルを倒すと出現
		ベーヒアル	1	想念の石オを壊すと出現
	G	ボガート	4	ボガートかベーギニスを倒すと増加
		ベーギニス	2	−
	I	ベーヒアル	1	倒してから一定時間経過するとそれぞれ再出現しつづける。再出現するまでにエリア内の敵を全滅させると出現しなくなる
		ベーギニス	1	
		ベーリデット	1	
	J	ボガート	1	倒すと【生命のしずく(大)】を落とす
		ベーリデット	2	

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	B	ア	全	地獄界の絵本ページ4	ページ4入手後は【生命のしずく(小)】に変化
		イ〜エ	全	紫色の粉末or 黄色の粉末or 緑水晶or 緑色の鉱石など	敵全滅で出現。ランダムで中身が変化
	E	オ	全	地獄界の絵本ページ5	敵全滅で出現。ページ5入手後は【生命のしずく(小)】に変化
	F	カ	雷	−	業火の山エリアDにある想念の石ウを壊すと出現。【黄昏の霊衣】入手条件3
	I	キ	全	生命のしずく(小)	−
		ク	風	−	業火の山エリアFにある想念の石カを壊すと出現。【黄昏の霊衣】入手条件5
キーツ編	E	ア	全	生命のしずく(小)	−
		イ〜エ	全	黄色の粉末or 緑色の粉末or 冷たい木の実or 暖かい木の実or 緑色の鉱石or 金色の鉱石など	敵全滅で出現。ランダムで中身が変化
	F	オ	全	敵	−
		カ	全	生命のしずく(小)	ボガートとベーヒアルを倒すと出現
	I	キ	全	生命のしずく(大)	−
		ク	炎	地獄界の絵本ページ1	敵全滅で出現。ページ1入手後は【生命のかけら(小)】に変化

地獄界 断罪の塔



最後の結界を解除しよう

エレン モラルタ／ベガルタのIDを吸収すると結界を解除できる。この敵は身体の色によって有効な攻撃の属性が変わり、通常は誘惑属性、身体が黒くなると睡眠属性しか効かない。身体の色をよく見て攻撃を切り替えよう。

キーツ デゥランダルのIDを吸収することが結界解除の条件。まずは氷属性の攻撃でデゥランダルを凍結状態にさせるといい。それから地属性で攻撃していけば、あまりダメージを受けずに赤いIDを出せるはずだ。

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	K	モラルタ／ベガルタ	1	結界を張っている
キーツ編	K	デゥランダル	1	結界を張っている

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	K	ケ	全	生命のしずく(大)	モラルタ／ベガルタを倒すか、審問の橋エリアAから進入すると出現

地獄界 審問の橋

BOSS ヤマ

吸収モード タイミング+ビート+ストップ&ゴー(200秒)

HP&属性耐久値 [本体]HP:780 [バリア]切断:70 [魔鏡]破壊:80

魔鏡に隠れたヤマを見つけ出せ

6枚の魔鏡のうち光っているものにヤマが隠れているので、それを破壊属性の攻撃で壊そう。ただし、鏡が素早く動いているときと、エリア中央に集まっているときは攻撃が効かない。鏡がエリアの外側をゆっくり動いているときを狙うこと。鏡を壊すとヤマが姿を見せ、一度突進してきたあと再び鏡に隠れる。突進をよけるスペースはほとんどないため、ガードして防ぐほうがいい。以上の手順を繰り返し、鏡をすべて壊すとヤマが姿を現すのだ。

この状態になったらヤマのバリアを切断属性の攻撃で壊し、エレンなら雷属性、キーツなら炎属性で攻撃する。ヤマの攻撃に対処しやすいように、遠距離から攻撃できるフォークスを使っていこう。

共通の攻略手順

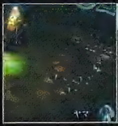
1. ヤマが映る鏡を破壊属性で攻撃してすべて壊す
2. ヤマのバリアを切断属性で破る
3. ヤマ本体を雷・炎属性で攻撃

(2〜3を繰り返す)

主な攻撃手段

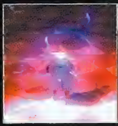
裁きの眼光

魔鏡をすべて壊すと、ヤマが光の弾を4連続で放つようになる。左右に移動しつづけてかわそう。



鳥よ!

フクロウの大群が弧を描くように飛んでくる。ヤマから離れるか、密着すれば当たらない。



我が法なり

一定時間MCを0にされる。防ぐ方法はないので、ヤマから離れて攻撃をよけることに専念しよう。

霊衣 条件を満たせば【黄昏の霊衣】が出現

エレン 【黄昏の霊衣】の入手条件1〜5をすべて満たしていると、霊衣が入った想念の石アが出現。この霊衣に着替えれば風属性の攻撃に強くなるうえ、誘惑属性の攻撃を無効化できるようになるのだ。

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	A	ベーグボルカ	3	ベールヴィントを倒すと増加。進入経路によって出現数が変化
エレン編	A	ベールヴィント	3	ベーグボルカを倒すと増加。進入経路によって出現数が変化
キーツ編	A	ボガート	7	進入経路によって出現数が変化
キーツ編	A	ベーリデット	6	ベーリデットを倒すと増加。進入経路によって出現数が変化

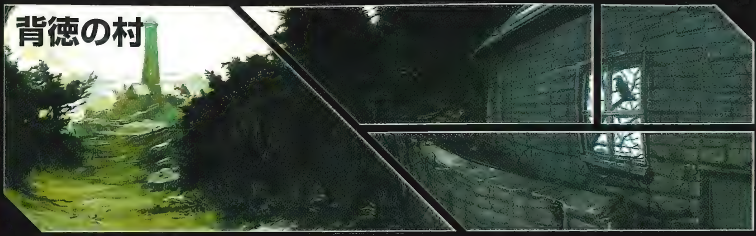
想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	A	ア	全	黄昏の霊衣	断罪の塔エリアIにある想念の石?を壊すと出現
キーツ編	A	ア	地	地獄界の絵本ページ5	ページ5入手後は【生命のしずく(小)】に変化

ストーリーガイド
第五章 地獄界

CHAPTER6

第六章



夢の奥、眠る記憶

フローチャート

エレンとキーツが合流して探索

第六章はエレン編、キーツ編といった区分がなく、両者が協力して進めていく。最初はキーツを操作して探索し、最後はエレンに切り替わってフォークロアと戦うのだ。

探索する異界は背徳の村といい、その中心部はレムリック村と同じ形状をしている。中心部に散在しているニモニクに近づくと、右ページの背徳の村エリアAに移動。エリアに現れた敵を全滅させると扉が出現するので、その扉からまた村に戻ってくる。この手順を5回繰り返すと、最後にフォークロアがいる背徳の村エリアBに進めるのだ。背徳の村に入れるのは第六章の間だけだが、この異界で新たに吸収できるIDはないため、取り逃しを心配する必要はない。

ちなみに、最後にエレンが向かう聖地の奥でポータルが見つかるが、レムリック村に戻ることと霊衣を着替えることはできない。

レムリック村の中心部

背徳の村の中心部

エレン&キーツ編

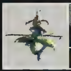
	レムリック村
1	操作キャラクターがキーツになる
2	聖地の奥から北に進むと背徳の村に移動
	↓
	背徳の村
3	小さな海岸にいるセシリアとエルヴェに近づく
4	古灯台の岬にあるトネリコの木に近づく
5	南北のどちらかに進む
6	環状列石の地下に入って、奥にいるレスター医師とエルヴェに近づく
7	シュゼットの家にいるニモニクに近づく
	敵を全滅させて出現する扉を調べる ▶1戦目
8	シーの崖の北側にいるニモニクに近づく
	敵を全滅させて、出現する扉を調べる ▶2戦目（イベント後、セーブ可能）
9	エレンの小屋にいるニモニクに近づく
	敵を全滅させて、出現する扉を調べる ▶3戦目
10	オルランド教会の裏にいるニモニクに近づく
	敵を全滅させて、出現する扉を調べる ▶4戦目（イベント後、セーブ可能）
11	聖地の北にいるニモニクに近づく
	敵を全滅させて、出現する扉を調べる ▶5戦目
12	環状列石の地下から北に進むと、操作キャラクターがエレンになる
13	聖地の奥から北に進んで【背徳の村の絵本ページ1】を入手し、ニモニクに近づく
	背徳の村B（P.047）でフォークロアのIDを吸収するとクリア

フォークス

記号の意味 ○:ID出現 △:ダメージのみ ×:無効 ☆:状態異常発生 ★:状態異常発生+ID出現

キーツ編

1戦目



ブーク					無属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

ブロラハン					無属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

こちらが接近するとバク転して距離を離そうとする。バク転中は無敵のため、攻撃せずに間合いをつめ、敵が着地してから攻撃を出すこと。

ボガート					無属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

2戦目

ブルムベア					破壊属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

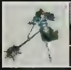
バッドフットを何度も呼び出すやっかいなフォークス。敵の死角である側面か背後に回り込んで、ブークなどで素早く連続攻撃して倒そう。

パトリオット					ガード
無	炎	氷	地	切	破
×	×	×	○	×	○

バッドフット					地属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	×	×	×	×

3戦目

ガジャルグ					破壊属性
無	炎	氷	地	切	破
×	×	×	○	×	○



アヌーン					氷属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	×	○	○

カルミア					無属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	★	○	○	○

空中から突進してきたあと、そのままダウンする。左右に移動して突進をかわし、敵がダウンしたところに攻撃を当てていこう。

4戦目

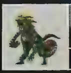
ブルズアイ					無属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

ガリーベガー					破壊属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

遠距離からブルズアイで攻撃するのが得策。敵の移動速度は遅く、攻撃の射程も短いので、ダメージを受けずに倒すことができる。

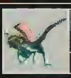
ベーヒアル					切断属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	×	○

5戦目



トレント					無属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○

オグマ					切断属性
無	炎	氷	地	切	破
○	○	○	○	○	○



デゥランダル					炎属性
無	炎	氷	地	切	破
△	×	☆	○	△	△

突進や踏みつけなど、前方へ向けた攻撃手段が豊富。敵の死角である側面か背後から、地属性のバッドフットなどで攻撃するといい。

背徳の村

敵を全滅させて扉を出現させよう

キーツ 出現する敵をすべて倒すと中央に扉が出現し、そこから背徳の村の中心部に戻れる。このエリアに来るたびに敵の種類が変わっていき、計5回の戦闘を勝ち抜けば、フォークロアがいるエリアBに進めるのだ。戦闘で負ったダメージは、扉へ入る前に想念の石に入っている【生命のしずく(小)】などで回復しておくといい。

■戦闘のポイント

1戦目	出現する敵はブーク、ボガート、ブロラハンの3種類。フォモールなどの攻撃範囲が広いフォークスで攻撃していけば、簡単に全滅させられるはずだ。
2戦目	ブルムベアがパッドフットを何度も呼び出すため、最初にブルムベアから倒そう。この敵は密着すると後退するので、こちらは前進しながらブークなどで連続攻撃すればいい。
3戦目	出現する敵すべてに有効なフォークスはフォモール。攻撃範囲が広く、高い位置にいるカルミアにも攻撃が当たるため、フォモールだけで敵を全滅できるだろう。
4戦目	最初から複数の敵が出現している。むやみに突撃せず、スタート地点から北に少しずつ進んで各個撃破していこう。その際、ブルズアイで遠距離攻撃をしていくと安全だ。
5戦目	吸収モードに移行しないトレントから倒して敵の数を減らそう。次は吸収のゲージが短いオグマ、最後にゲージが長く吸収に時間がかかるデゥランダルの順で戦うといい。

BOSS エニグマ

吸収モード　タイミング+バランス+ビート(220秒)

HP&属性耐久値　[本体]HP:1100

雷属性の攻撃で感電状態を狙え

エニグマの攻撃はルーレット方式で決まる。この敵の周囲にはドラム缶や岩石、電柱などが飛び回っていて、それらの動きが止まったときに自分の正面にあった物で攻撃してくるのだ。物が回転している間、エニグマは無敵なので手を出さないように。敵の攻撃手段が決まってから、それをかわしつつ反撃に移るのだ。

エニグマに有効な攻撃の属性は多いが、オススメなのは感電状態を引き起こす雷属性。なかでも連続攻撃が可能なガ・ボーを使うと、効率よくダメージを与えられる。

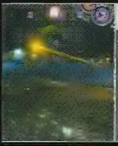
攻略手順

1 周囲に物が飛び回っていないときに、無・雷・水・風・切断・破壊属性で攻撃

主な攻撃手段

岩&ドラム缶
5個の岩をエレンの頭上に1個ずつ落としてくる。横方向に動きつづければ回避可能だ。ドラム缶も同じ方法でよけられる。

ドア
3枚のドアを横に並べて一度に投げつけてくる。左右に移動してよけるのは困難なので、キルムーリなどでガードしよう。



電柱
電柱を水平に振り回す攻撃。攻撃範囲は広いが射程が短く、エニグマがいる水溜まりから離れておけば当たらない。

出現フォークス

エリア	回数	名前	総数	備考
キーツ編 A	1戦目	ブーク	7	ブーク、ブロラハン、ボガートを倒すと増加
		ブロラハン	7	
		ボガート	7	
	2戦目	ブルムベア	1	ブルムベアがパッドフットを呼び出す
		パトリオット	4	―
		パッドフット	2	―
	3戦目	ガジャルグ	2	アヌーンを倒すと出現
		アヌーン	8	―
		カルミア	2	アヌーンを倒すと出現
	4戦目	ブルズアイ	2	―
		ガリーベガー	1	―
		ベーヒアル	2	―
	5戦目	トレント	1	―
		オグマ	1	―
		デゥランダル	1	―

想念の石リスト

エリア	回数	位置	属性	中身	備考
キーツ編 A	1戦目	ア～オ	全	生命のしずく(小)	―
	2戦目	ア～オ	全	生命のしずく(小)	―
		カ～ケ	全	翠玉+生命のしずく(小)×3or 緑水晶×2+生命のしずく(小)+生命のしずく(大)	ランダムで中身が変化
	3戦目	ア～オ	全	生命のしずく(小)	―
	4戦目	ア～オ	全	生命のしずく(小)	―
		コ～シ	全	紅玉+生命のしずく(小)×2or 紫色の粉末×2+生命のしずく(大)	ランダムで中身が変化
	5戦目	ア～オ	全	生命のしずく(小)	―

CHAPTER7

第七章

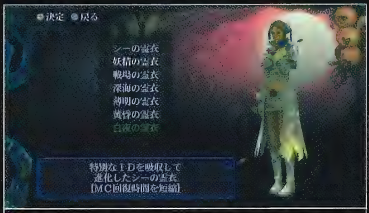
おそるるべきもの

フローチャート

操作キャラクターを変更しながら探索

第六章と同様に、エレンとキーツが協力して探索を進めていくが、今度は操作するキャラクターを任意に変更できる。変更するときはもう一方の主人公に話しかけて、交代する選択肢を選べばOK。レムリック村なら昼夜を問わずパブに、異界なら天つが原エリアＡＧ、または想念宮エリアＦにもう一方の主人公がいるので、交代したいときはそこへ行けばいい。ただし、ボス戦や一部の手順では強制的に操作キャラクターが決められてしまう。

また同じエリアでも、エレンとキーツで出現するフォークスと想念の石から得られるアイテムが異なるので注意すること。すべてのフォークスのIDを吸収するには、両方の主人公でそれぞれ探索する必要があるのだ。



▲エレンは第七章開始時に【白夜の霊衣】を自動的に入手し、それに着替えた状態でスタートする。

レムリック村の中心部

エレン&キーツ編

エレン	…操作キャラクターが強制的にエレンになる
キーツ	…操作キャラクターが強制的にキーツになる

異界真央	
天つが原Ｃ(P.049)の結界を解除	
キーツ	妖精王を倒す
想念宮Ｂ(P.051)の結界を解除(エレンは2回、キーツは1回)	
想念宮Ｄ(P.051)の結界を解除	
エレン	リヴァネを倒して想念宮Ｅ(P.052)の結界を解除
キーツ	双樹Ａ(P.052)に移動したあと、想念宮Ｆ(P.052)にいるニモニクに近づく
エレン	双樹Ａの奥に進んだあと想念宮Ｆ(P.052)に戻る
キーツ	スケア・クロウ①を倒す
エレン	スケア・クロウ②を倒す

↓

レムリック村		
1	エレン	キーツの拠点にいるキーツと会話して、「うん、もう大丈夫…」を選ぶ
2	キーツ	エレンの小屋で光っている場所を調べるとエンディング

新規発生クエスト

エレン編	昼	黒の衝動(後半)	P.056
	夜	真央の暴れ者	P.056
キーツ編	昼	黒の衝動(前半)	P.058
	夜	揺らめく炎	P.058

フォークス

記号の意味 ○:ID出現 △:ダメージのみ ×:無効 ☆:状態異常発生 ★:状態異常発生+ID出現

エレン編 (詳細はP.092~P.094)

名前	属性	無	雷	水	風	誘	睡	粘	切	破
テランセラ	風属性	○	○	○	○	×	×	×	○	○
ムスカリ	雷属性	○	×	○	○	×	☆	×	○	○
グラジオラス	破壊属性	×	×	×	×	×	×	×	×	○
アガパンサス	無属性	×	☆	×	×	×	×	×	×	○
ベルガモット	切断属性	○	×	○	○	☆	×	×	○	○
アンモビウム	破壊属性	○	○	○	○	×	☆	×	○	○

テランセラ：間合いを離すと、攻撃前のスキが小さい遠距離攻撃を使ってくる。こちらから接近して連続攻撃を繰り出し、素早く仕留めたい。

ムスカリ：上空を攻撃できるガーベラを敵の真下から使うか、敵の突進をよけてダウンしたところを、無属性などで攻撃しよう。

グラジオラス：破壊属性で攻撃しつづけると、敵の身体が崩れることがある。その間なら、無属性と切断属性でも攻撃が効くのだ。

アガパンサス：アガパンサスの鎧は破壊属性の攻撃で壊すことができ、壊したあとは誘惑、睡眠、粘着以外の属性の攻撃が有効になる。

ベルガモット：正面を向いたまま後退して、攻撃範囲の広い衝撃波を放つ。追いかけると当たりやすいので、こちらも後ろに下がってよけること。

アンモビウム：ブレスを吐いたときが攻撃のチャンス。しばらく吐きつづけるので、横に移動してブレスをよけ、側面か背後から攻撃するのだ。

キーツ編 (詳細はP.119~P.124)

名前	属性	無	炎	氷	地	切	破
テランセラ	無属性	○	○	○	○	○	○
ブーゲンビリア	炎属性	×	×	○	×	×	×
グラジオラス	破壊属性	×	×	×	×	×	○
プロテア	氷属性	△	○	×	△	△	△
ブロッタ	氷属性	△	○	×	△	△	△
アガパンサス	炎属性	×	×	×	×	×	○
ベルガモット	切断属性	○	○	○	○	○	○
アンモビウム	破壊属性	○	○	○	○	○	○
ゴッギー	無属性	○	○	○	○	○	○
アマリリス	氷属性	△	○	×	△	△	△

ブーゲンビリア：不規則に弾む火球がよけにくいが、接近すれば飛ばしてこなくなる。ガードしつつ近づいて、氷属性のアヌーンなどで攻撃しよう。

プロテア：空を飛んでいるため、ヒンキーパンクなどでは攻撃が届かない。上空にいる敵にも攻撃が届くアガパンサスで攻めよう。

ブロッタ：動きが素早く、身体も小さいため攻撃を当てにくい。広範囲に炎をまき散らすアガパンサスで攻撃するのがオススメだ。

アマリリス：氷の刃を回転させて周囲360°を攻撃するので、接近戦は危険。炎属性でかつ遠距離攻撃が可能なアガパンサスで攻撃するといい。

異界真央 古灯台の岬

異界の古灯台の岬からスタート

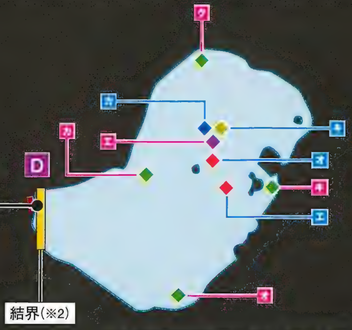
エレン 第七章は異界真央の最初の区画、古灯台の岬から始まる。この岬はレムリック村にある岬と同名だが、別の区画なので勘違いしないように。ちなみに、エリア南側にあるワープゾーンに入れば村へ戻れる。

異界真央 天つが原

IDを吸収しなくても結界を解除できる

エレン グラジオラスとムスカリを倒すか、IDを吸収すると結界を解除できる。まとめて相手にするのは危険なので、ヘーベトロットを使ってムスカリを睡眠状態にさせ、その間にグラジオラスを倒そう。なお、ここの結界はエリアに入るたびに復活する。

キーツ 結界を張っているのはブーゲンビリアとグラジオラスで、解除方法や復活の仕組みはエレンのときと同じ。まずはブーゲンビリアの火球が飛んでこないエリア南東でグラジオラスを倒し、それからブーゲンビリアのところに行って仕留めよう。



天つが原エリアE P.050

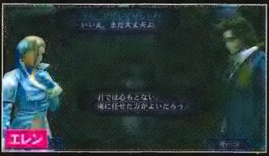
ワープゾーンでエリアを切り替え

異界真央には地面から光の粒子が立ち昇っている場所がある。これはワープゾーンで、入るとほかのエリアに移動できるのだ。ガイドマップには表示されないので、アイコンを頼りに自分で探すこと。

※1 エリアに入ったあと結界が張られる。
※2【異界真央の絵本ページ1】入手後、このエリアに入り直すと結界が張られる。

エレンのまま進めよう

操作していないほうの主人公はこのエリアの南端で待機しているので、交代したいときはそこで話しかけよう。どちらを操作するかは自由だが、序盤はエレンがオススメ。キーツはエリアFで妖精王と戦うため、それまで彼のHPを温存したいからだ。



出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	B	テランセラ	3	テランセラを倒すと増加
	C	ムスカリ	2	結界を張っている(※1)
		グラジオラス	1	結界を張っている(※1)
	D	テランセラ	4	【異界真央の絵本ページ1】の入手前は2体のみ出現。入手後のみ結界を張っている(※1)
		ムスカリ	4	【異界真央の絵本ページ1】を入手後、エリアDに入り直してテランセラを倒すと増加。結界を張っている(※1)
		グラジオラス	1	【異界真央の絵本ページ1】を入手前にエリアDに進入した場合のみ出現
キーツ編	B	テランセラ	3	テランセラを倒すと増加
	C	ブーゲンビリア	1	結界を張っている(※1)
		グラジオラス	2	結界を張っている(※1)
	D	テランセラ	3	【異界真央の絵本ページ1】の入手前はブーゲンビリア1体のみ出現。入手後は結界を張っている(※1)
		ブーゲンビリア	3	
		グラジオラス	1	

※1 同エリア内の敵を全滅させると結界を解除できる。

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	C	ア	雷	生命のしずく(大)	−
		イ	水	生命のしずく(大)	−
		ウ	全	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
	D	エ	雷	異界真央の絵本ページ1	初回のみ入手可能(※2)
		オ	風	脈打つ木の実	【異界真央の絵本ページ1】を入手していると出現
		カ	風	暖かい木の実	
		キ	風	紫石	
		ク	風	黄石	
キーツ編	C	ア	炎	生命のしずく(小)	−
		イ	地	生命のしずく(大)	−
		ウ	全	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
	D	エ	炎	異界真央の絵本ページ1	初回のみ入手可能(※2)
		オ	炎	紅玉	【異界真央の絵本ページ1】を入手していると出現
		カ	氷	翠玉	
		キ	地	生命のしずく(小)	

※2 エレンとキーツのどちらか一方でも入手すれば、もう一方も入手したことになる。

BOSS 妖精王

吸収モード	なし(IDが出現しない)

HP&属性耐久値 [本体]HP:300 [バリア]HP:80

バガブーを残して妖精王と戦う

妖精王と一緒にバガブーとオグマが1体ずつ出現する。両方とも倒すと、一定時間後に妖精王が同じフォークスを呼び出すため、倒すのはどちらか一方だけにしておくこと。ここは動きが遅いバガブーを残して、オグマを倒すといい。

妖精王自身はバリアをまとっており、それを破らないと攻撃が効かない。妖精王が空中にいるときはオグマかガルガンチュアで、地上にいるときはデゥランダルで攻撃してバリアを破ろう。バリア消滅後はプークのような消費MCが少ない連続攻撃を使って、一気に攻めるのだ。

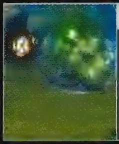
攻略手順

1. 妖精王がまとうバリアを無・切断・破壊・炎・氷属性で破る

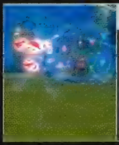
繰り返す

2. バリアが消えた状態の妖精王を無・切断・破壊・炎・氷属性で攻撃

主な攻撃手段



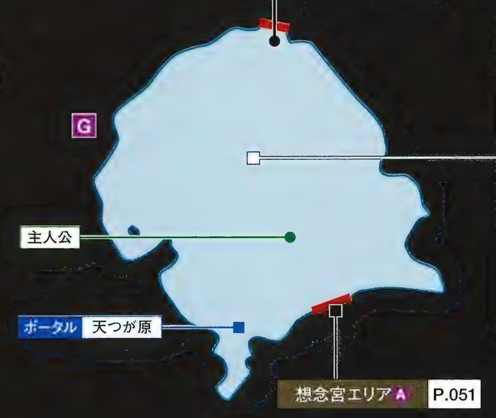
追跡魔弾
左手に持った杖を振り上げて、追尾する弾を飛ばしてくる。スピードが速くよけにくいため、ガードして防いだほうが無難。



刃の花
杖を振り下ろしたときは、刃の花を飛ばしてくる。追跡魔弾より弾速が遅く、追尾性能もないので、横に移動すれば当たらない。

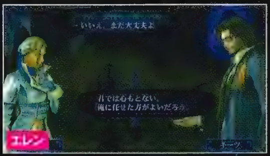
ブーゲンビリアを最初に倒そう

キーツ ブーゲンビリアが生存しているときにテランセラを倒すと、増援としてブーゲンビリアがもう1体出現する。次のエリアでキーツはボスと戦うので、キーツで進めている場合はブーゲンビリアから倒すか、素通りしてHPを温存しよう。



次の道中はキーツで進めたい

妖精王に勝利すると操作キャラクターがエレンに替わり、エリアGの中央に移動する。次のボスはエレンで戦うことになるので、今度は道中をキーツで進むほうがいい。彼女の真後ろにいるキーツと交代しよう。



出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	E	テランセラ	3	テランセラを倒すと増加
		ムスカリ	5	ムスカリを倒すか、想念の石コサシを壊すと増加
キーツ編	E	テランセラ	4	ブーゲンビリアがいる状態でテランセラを倒すと増加
		ブーゲンビリア	2	

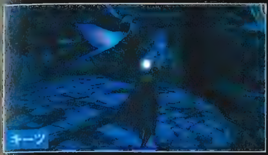
想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	E	ケ	風	生命のしずく(大)	—
		コ〜シ	雷	敵+生命のしずく(小)	—
キーツ編	E	ク〜コ	炎	生命のしずく(小)	—
		サ	氷	生命のしずく(大)	—

異界真央 想念宮

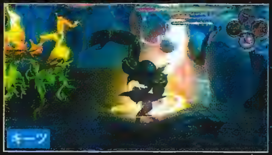
アマリリスを出現させるには

キーツ アマリリスの出現条件はゴッギーのHPを0にすること。アマリリスのIDを吸収したいなら、ゴッギーから赤いIDが飛び出しても気にせずそのまま攻撃を続けよう。



結界の解除方法はすべて敵全滅

想念宮エリアBに3カ所、エリアDに2カ所結界が張られている場所があり、どれも出現する敵を全滅させれば解除できる。なお、これらの結界は一度解除してもそこを通るたびに復活するため、そのつど敵を全滅させなければならない。



※ この地点より先に進むと結界が張られる。

出現フォークス

	エリア	名前	総数	備考
エレン編	A	ムスカリ	1	―
		グラジオラス	2	―
	B	ムスカリ	3	一定時間経過で増加。結界を張っている(※1)
		アガパンサス	4	アガパンサスを倒すと増加。結界を張っている(※1)
	C	ベルガモット	4	出現する敵の種類と数がランダムで変化
		アンモビウム	4	
	D	アガパンサス	2	東の広場にいる敵を倒した数によって、西の広場に出現する敵の種類と数が変化。東の広場にいる敵は、西の広場に入ると消滅する。また、西の広場で敵を全滅させると、ベルガモットとアンモビウムが増加
		ベルガモット	4	
		アンモビウム	4	
キーツ編	A	プロテア	1	プロッタを全滅させると出現。プロッタを呼び出す
		プロッタ	3	―
	B	プロテア	2	アガパンサスを全滅させると出現。プロテア出現後から1分以内に敵を全滅させると想念の石オカキが出現。結界を張っている(※1)
		プロッタ	9	プロテア出現後から1分以内に敵を全滅できないと新たにプロッタが出現。結界を張っている(※1)
		アガパンサス	2	結界を張っている(※1)
	C	ベルガモット	4	出現する敵の種類と数がランダムで変化
		アンモビウム	4	
	D	アガパンサス	5	東の広場にいる敵を倒した数によって、西の広場に出現する敵の種類と数が変化。東の広場にいるアガパンサスは、西の広場に入ると消滅する。また、ゴッギーはIDを吸収せずに倒すとアマリリスに変化する。結界を張っている(※1)
		ゴッギー	2	
		アマリリス	2	

※1 同エリア内の敵を全滅させると結界を解除できる。

想念の石リスト

	エリア	位置	属性	中身	備考
エレン編	A	ア	全	黄色の粉末	―
		イ	雷	紫色の粉末	―
	B	ウ	雷	異界真央の絵本ページ2	ページ2入手後は属性が風になり、【生命のしずく(小)】に変化(※2)
		エ	水	緑水晶	エリア南側にいる敵全滅で出現
		オ	水	紫色の粉末	エリア南側にいる敵全滅で出現
		カ	全	生命のしずく(大)	―
		キ	全	生命のしずく(大)	―
		ク	雷	金色の鉱石	エリア北側にいる敵全滅で出現
		ケ	雷	生命のしずく(大)	エリア北側にいる敵全滅で出現
		コ	雷	緑色の鉱石	エリア北側にいる敵全滅で出現
	C	サ	風	生命のしずく(小)	―
		シ	風	生命のしずく(小)	―
		ス	水	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
	D	セ	風	生命のしずく(小)	―
		ソ	全	生命のしずく(大)	西の広場に出現する最初の敵を全滅させると出現
		タ	全	生命のしずく(大)	
		チ	雷	紫色の粉末	西の広場で最初の敵を全滅させると出現するベルガモットとアンモビウムを全滅させると出現
		ツ	雷	生命のしずく(大)	
		テ	雷	紫色の粉末	
キーツ編	A	ア	全	緑色の粉末or黄色の粉末or紫色の粉末or生命のしずく(小)など	プロッタを全滅させると出現。ランダムで中身が変化
		イ	地		
	B	ウ	全	異界真央の絵本ページ2	ページ2入手後は属性が氷になり、【生命のしずく(大)】に変化(※2)
		エ	全	生命のしずく(大)	―
		オ	炎	金色の鉱石	プロテア出現後から1分以内に敵を全滅させると出現
		カ	炎	緑水晶	
		キ	炎	緑色の鉱石	
		ク	地	紫色の粉末	プロッタを一定数倒すと出現
		ケ	地	紫色の粉末	
	C	コ	炎	生命のしずく(小)	―
		サ	炎	生命のしずく(小)	―
		シ	氷	生命のしずく(大)	敵全滅で出現
	D	ス	全	生命のしずく(小)	―
		セ	氷	生命のしずく(小)	―
		ソ	炎	紫色の粉末	エリア西側に出現する敵全滅で出現
		タ	炎	生命のしずく(大)	
		チ	炎	紫色の粉末	

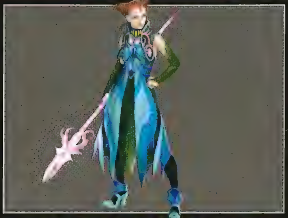
※2 エレンとキーツのどちらか一方でも入手すれば、もう一方も入手したことになる。

異界真央 想念宮

BOSS リヴァネ

吸収モード	なし(IDが出現しない)

HP&属性耐久値 [本体]HP:300 [バリア]HP:120



ホークとブルズアイでバリアを壊す

無、水、風、雷、切断、破壊属性のいずれかの攻撃で、リヴァネのバリアを破る。オススメは遠距離から攻撃できるホークとブルズアイ。これらなら、リヴァネの夢想突きの射程外から攻撃可能だ。

次はリヴァネがバリアを張り直すまでの間に、無、水、風、雷、切断、破壊属性のいずれかで攻撃していく。その際リヴァネを粘着状態にさせると、バリアを張り直すまでの時間が長くなり、より多くの攻撃を当てられようになる。まずは攻撃前のスキが小さいドラケイで粘着状態にさせ、それから消費MCの少ないプークなどで連続攻撃していこう。

あとはバリアを張り直すたびに、同様の手順を繰り返していけば撃破できる。

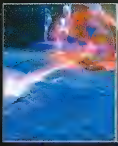
攻略手順

1. リヴァネのバリアを無・切断・破壊・水・風・雷属性で破る

繰り返す

2. リヴァネを粘着属性で攻撃して動きを封じてから、無・切断・破壊・水・風・雷属性で攻撃

主な攻撃手段



夢想突き

かけ声とともに槍を突き出す。射程が長く、左右に移動しても突く方向を合わせてくるので、ガードして防ぐといい。

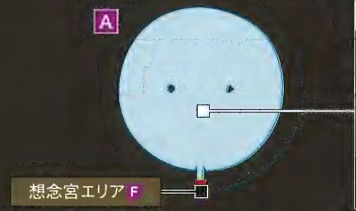
雷の舞

接近すると出す攻撃で、槍を左から右へ払う。立てつづけに数回出してくるので、連続で受けないように後方へ回避すること。

フォークス使役

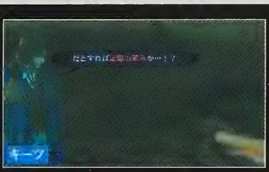
ある程度ダメージを与えると、ウルビュルを2体ずつ何度も呼び出す。風属性のガーベラなどで、すぐに倒しておきたい。

異界真央 双樹



エレンとキーツで1回ずつ進入する

リヴァネと戦ったあと、キーツとエレンが1回ずつ双樹エリア A に入ることになる。そのあと想念宮エリア F に、ポータルと操作していないほうの主人公が出現。これ以降にポータルはないので、最後のボス戦に備えてセーブしておくこと。



異界真央 記憶の澱み

最後のボスとは2連戦

記憶の澱みエリア A から B に進むと、キーツとスケア・クロウ①の戦いが発生。その戦闘に勝つと自動的にエリア C へ進み、エレンとスケア・クロウ②の戦いが始まる。どちらのボスに負けても、スケア・クロウ①戦から再挑戦となってしまうため、攻略手順を見て慎重に戦おう。なお、記憶の澱みエリア A から想念宮エリア F に戻ることはできない。

BOSS

スケア・クロウ①(キーツ編)

吸収モード なし

HP&属性耐久値 [本体]HP:300 [クロウ・オブ・レイジ]氷:650 [クロウ・オブ・ソロウ]炎:650

クロウ・オブ・レイジ

クロウ・オブ・ソロウ

敵のID吸収攻撃に要注意

クロウ・オブ・レイジ(以下、レイジ)と、クロウ・オブ・ソロウ(以下、ソロウ)を倒さないと、スケア・クロウ①(以下、本体)に攻撃できない。レイジには氷属性、ソロウには炎属性の攻撃と使い分けてダメージを与えよう。レイジならエクセドラかアヌーン、ソロウならデウランダルがいい。

ただし、敵のID吸収攻撃を受けると、それらのフォークスが奪われて使えなくなってしまう。もし受けてしまったら、攻撃した敵から出る白いIDを吸収すること。これで奪われたフォークスを取り戻せる。敵を倒しても取り戻せるが、吸収したほうが手間はかからないだろう。

レイジとソロウを片づけたあとは、無、炎、氷、切断、破壊属性のいずれかで本体を攻撃していく。これらの属性ならどれで攻撃してもいいが、本体はエリア外にいるため、中〜遠距離の攻撃ができるフォークスを使うようにね。ボタンを押している間攻撃しつづけるボルカノ、HP攻撃力の高いデウランダルかブーゲンビリアがオススメだ。

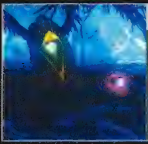
攻略手順

1. クロウ・オブ・レイジを氷属性で、クロウ・オブ・ソロウを炎属性で攻撃して倒す

↓

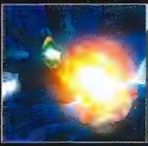
2. スケア・クロウ①を無・切断・破壊・炎・氷属性で攻撃

主な攻撃手段



ID吸収

クロウ・オブ・レイジのID吸収には炎属性のフォークスを使えなくする効果がある。クロウ・オブ・ソロウも同様に氷属性を使役できなくする。



炎の吐息&落氷

クロウ・オブ・レイジは炎属性、クロウ・オブ・ソロウは氷属性のブレスを吐く。どちらも攻撃範囲は広いが、側面か背後に回れば当たらない。

BOSS

スケア・クロウ②(エレン編)

吸収モード タイミング+ビート+バランス+ストップ&ゴー(300秒)

HP&属性耐久値 [本体]HP:800 [羽]風:120 [クロウヘッド]HP:125

奪われたフォークスを取り戻して戦う

開始時にほとんどのフォークスのIDが奪われる。まずは使えるフォークスで、本体の左右についているクロウヘッドを攻撃しよう。この部位のIDを吸収するたびに使えるフォークスが増えていき、左右を3回ずつ(計6回)吸収すれば、すべてを取り戻せるのだ。ただし、左右1セットのIDを吸収するごとにクロウヘッドが復活して、有効な攻撃の属性が変わることに注意。初めは無、切断、破壊属性だが、2回目は雷と破壊属性、3回目は無と水属性になる。下表のオススメフォークスを使って、的確にダメージを与えよう。

クロウヘッドを全滅させたら、いよいよ本体を攻撃する。本体は羽で守られているので、初めに風属性の攻撃で羽を吹き飛ばすこと。それに成功したら、強力な攻撃を持つバガブーやガーベラなどを使っていく。あとは本体が羽をまとうたびに同じ戦法を繰り返し、赤いIDを出現させるのだ。

■手順ごとのオススメフォークス

2	ブーク、オグマ
4	ホブルディ、バーゲスト
6	ヘンキー、ペッグボウラー
7	ブーブリー、モラルタ/ベガルタ
8	バガブー、ガーベラ

攻略手順

1. 右と左のクロウヘッドがエレンの使役フォークスを一部吸収する

↓

2. 右と左のクロウヘッドを無・切断・破壊属性で攻撃してそれぞれのIDを吸収する。1体吸収するごとに吸収されたフォークスの一部が使役可能になる

↓

3. 右と左のクロウヘッドが水属性になる

↓

4. 右と左のクロウヘッドを破壊・雷属性で攻撃してそれぞれのIDを吸収する。1体吸収するごとに、吸収されたフォークスの一部が使役可能になる

↓

5. 右と左のクロウヘッドが雷属性になる

↓

6. 右と左のクロウヘッドを無・水属性で攻撃してそれぞれのIDを吸収する。1体吸収するごとに、吸収されたフォークスの一部が使役可能になる

↓

7. スケア・クロウ②の周りの羽を風属性で攻撃して、頭部を剥き出しにする

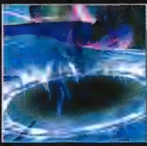
↕ 繰り返す

8. 無・切断・破壊・雷・水・風属性で頭部を攻撃する

主な攻撃手段

光の嵐

手順2のときのクロウヘッドの攻撃で、光の弾を4連続で飛ばしてくる。弾が出現してから発射するまでの時間が長いため、動き回っていればよけられる。

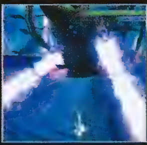


闇の柱

地面に大きな影が現れ、そこにカラスの大群が急降下してくる。キルムーリでは防ぎきれないため、スプリガンでガードするか、影から離れるように。

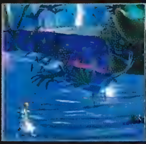
水撃の息

手順4のクロウヘッドは水泡を5個飛ばしてくる。広範囲の攻撃だが、水泡と水泡の間に移動すれば当たらない。バーゲストを盾にして防ぐことも可能だ。



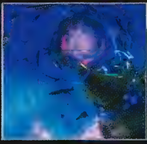
雷の息

手順6のクロウヘッドは、両サイドから中央に向けて雷のブレスを吐きつづけてくる。右側のクロウヘッドの真下にいれば、どちらにも当たらない。



大烏

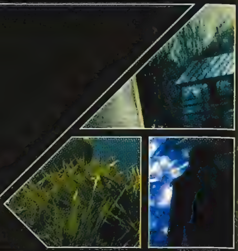
カラスの大群がスケア・クロウ②の左側→右側→左側→右側という順に突進してくる。突進の方角に合わせて、左→右→左→右と移動してよけよう。



澱玉

ガードでは防げない巨大なエネルギー弾を1〜3発放ってくる。エレンを追尾してくるが、スケア・クロウ②から離れるように動きつづけていればよけられる。

クエストガイド



ストーリー本編を進めていく途中には、全部で26種類ものクエストが発生する。その発生条件および攻略手順を解説していくので、ぜひチャレンジして報酬を獲得してほしい。

クエストの仕組みを理解しよう

本編を進めたり、特定のフォークスのIDを吸収することでクエストが発生。発生条件を満たしたうえでレムリック村のパブへ行き、店主に話しかければ受けられる。ただし、主人公ごと、時間帯ごとに受けられる種類が異なるので、それらの情報も見逃さないようにしてほしい。

クエストを開始したら自動的に異界へ移動し、そこでクリア条件の達成を目指す。そして、クリア後は自動的にパブへ戻り、報酬のアイテムやフォークスがもらえるのだ。クリア条件は「探索型」「討伐型」「護衛型」の3つに大別でき、それぞれですべきことが異なるので、右表で確認しておこう。ちなみに、一部のクエストは何度も受けることができ、2回目以降は報酬の内容が変化する。

クリア条件の種類

種類	内容
探索型	発生した事件の真相を解明するため、いろいろな人物に聞き込みしたり、依頼人が要求するアイテムを探す
討伐型	特定のフォークスを一定数倒す、またはIDを吸収する
護衛型	主人公に追従する味方のフォークスが倒されないように護衛しながら、目的のエリアまで進む

攻略時の注意点をチェック

クエストへ挑戦する前にクエストならではのルールを知っておこう。クエストで異界を探索するときは、本編とは違う制約が設けられることがある。主なものを右にあげたので、まずはこれに目を通してほしい。

とくに注意すべきなのが、ポータルでHPを回復できないという点。HPを回復したければ、敵を倒すか想念の石を壊して、【生命のしずく】が出るのを期待するしかないのだ。

なおHPが0になってもゲームオーバーにはならないが、実行中のクエストは失敗となる。どうしてもクリアできない場合は、本編で主人公やフォークスを強化してから再挑戦しよう。

クエストにおける制約

ポータルの機能が制限される
クエストで訪れる異界にもポータルはあるが、通常時とは違ってHPを回復できず、ポータル間のワープもできない。セーブとレムリック村への帰還は可能だが、レムリック村に戻ると実行中のクエストがキャンセルされるので注意してほしい。

敵や結界の配置が変化する
異界のマップの形状は本編と同じだが、一部のクエストでは出現するフォークスの種類や数、想念の石の配置および中身が変わる。また、結界がある場所も本編と異なり、これにより進行ルートが制限されることが多い。

フォークスとともに行動する
護衛型のクエストではフォークスが味方としてついてくる。味方のHPゲージは画面左下に表示され、これがなくなるとやり直しとなるのだ。なお、敵の攻撃によって味方から赤いIDが出ることもあり、誤ってこれを吸収してもやり直しとなる。

使役できるフォークスが限定される
キーツ編に限り、一部のクエストでパレットに登録されるフォークスが強制的に決まり、クエストを受けている間は変更できなくなる。そういったクエストに挑む際は、強制的に使うことになるフォークスをあらかじめ強化しておこう。

エレン編のクエスト

「先駆者」「少女とロボ」「黒の衝動(後半)」などのクエストでは、本編では語られない事件の謎が明らかになる。ぜひその内容を自分の目で確かめてほしい。

演奏会
探索型　昼　夜

発生条件	第一章でドゥルの道D(P.023)の南側にいる妖精界住人と会話する
報酬	緑水晶×2

スタート地点の妖精界歓びの野A(P.021)にいるチャーリーに話しかけよう。そのあとは道なりに進んで歓びの野Dへ行き、大木のそばにいる妖精界住人にリードをもらう。これを手に入れたら歓びの野Aに引き返し、再びチャーリーに話しかけてリードを渡せばクリアだ。

◀途中のエリアにはブークやキルムーリなどが多数出現する。倒しながら進んでもいいが、面倒なら無視して走り抜けてもかまわない。

バーゲストを倒せ
討伐型　昼　夜

発生条件	第一章でゲッシュの森C(P.024)の結界を解除
報酬	脈打つ木の実×3、暖かい木の実×3、冷たい木の実×3

妖精の木の近くに住み着いたバーゲストを退治するのが目的。スタート地点の妖精界の歓びの野A(P.021)からドゥルの道C(P.023)まで行き、そこに現れるバーゲスト3体を倒せばいい。なお、バーゲストは最初は1体しか出現しないが、それを倒すと増援として2体追加される。

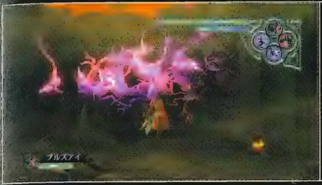
◀バーゲスト2体と同時に戦う場合、両方のIDを吸収するのは非常に難しい。無理にID吸収を狙わないで、倒してしまうほうが安全だ。

ブルズアイの逃亡

護衛型 昼 夜

発生条件	第二章で機甲兵団KB作戦域F（P.028）の結界を解除
報酬	戦場の霊衣

依頼主のブルズアイを護衛しながら、戦争界の機甲兵団KB作戦域A（P.028）から第七師団橋頭堡A（P.027）まで進む。道中の各エリアには結界があり、敵を全滅させていかないとこれを解除できない。ブルズアイが倒されないように注意しつつ、素早く敵を倒していこう。ポイントはエレンが積極的に前に出て、盾役をこなすことだ。また、味方のブルズアイを攻撃している敵がいたら、優先的にその敵を倒すように。



◀第七師団橋頭堡DからBへの道には、紫色の結界が張られていて通れない。東側から迂回するルートで、第七師団橋頭堡Aを目指そう。

海底からの声

探索型 昼 夜

発生条件	第三章で波下の古都A（P.031）に到達
報酬	1回目 海底都市の絵本ページ3、黄石×1 2回目以降 脈打つ木の実×2、金色の鉱石×2、緑色の粉末×2

海底都市の波下の古都（P.031）で、依頼主の妖精界住人がなくしたペンダントを探すクエスト。スタート地点から北へ進んだところにいる依頼主に話しかけると、ペンダントをなくした場所の手がかりが聞ける。このとき聞ける内容は毎回ランダムで変わり、表示されるメッセージに応じて目的地となるエリアが決まるのだ。メッセージを見たら下表で対応するエリアを確認し、そこへ行ってエリア内の敵を全滅させよう。この手順を2回繰り返せば、目的のペンダントが見つかる。

■手がかりのメッセージと対応するエリア

メッセージ表示	対応エリア
確か……ホブルディがたくさんいた道だと思う	B
アズレイがたくさんいる道を通ったから、そこにあるかも	C
ドラケイが何匹かいた道かなぁ……そこで落としたのかも	D
クーシーの群れに襲われた時に落としたのかも	E

■波下の古都の簡易マップ

怒りのマラバリク

討伐型 昼 夜

発生条件	第三章で忘らるる海底宮E（P.032）か忘却の沼E（P.034）の結界を解除
報酬	コロプナ（P.095）

海底都市の波下の古都G（P.031）からスタートし、忘却の沼Eでマラバリクを倒す。忘却の沼Eに着いたら、下の手順でマラバリクを出現させよう。そのマラバリクを倒すか、IDを吸収すればクリアとなる。ただし、ペッグボウラーを残したままだとマラバリクと戦いにくいため、マラバリク出現後はまずペッグボウラーを倒すこと。HPが減ったときは、エリアの外周付近にある想念の石から【生命のしずく】を手に入れるといい。

■マラバリクを出現させる手順

3体いるペッグボウラーには攻撃せず、2分ほど待つ。ペッグボウラーを1体でも倒すとマラバリクが出現しなくなるため、絶対に手を出さないこと。

「何者かの気配を感じる……」というメッセージのあとさらに待ちつづけると、目的のマラバリクが出現。このあとはペッグボウラーを倒しても大丈夫だ。

タナトフォビア

探索型 昼 夜

発生条件	第四章開始
報酬	緑色の粉末×3、黄色の粉末×3、紫色の粉末×3

二日酔いを治すための薬を探すのが目的。海底都市の波下の古都G（P.031）から始まり、まずは忘らるる海底宮G（P.032）まで進む。そこでフリジーに話しかけると今度はパブへ移動。パブにいるフリジーとマスターに話しかければクリアだ。なお、海底都市にはホブルディやマラバリクなどの敵が出現するが、これらは無視して進んでもいい。

◀マスターの健康を気づかうシャロットを安心させるため、二日酔いの特効薬を探しに出たエレン。だが、この依頼には意外な結末が……。

怨念の声

討伐型 昼 夜

発生条件	ヘーベトロットのIDを吸収済み（無限回廊で吸収可能）
報酬	金色の鉱石×3、緑色の鉱石×3、緑水晶×3

シャロットの悪夢の原因を探るべく、無限回廊の永劫回帰（P.037）を進む。道中の各エリアでは、ブロラハンとルーダックを全滅させると、複数あるルートの手前それぞれに想念の石が出現。そのうち水属性の石があるルートへ入れば次のエリアへ進めるのだ。これを繰り返して6つ目のエリアの敵を全滅させるとクリアとなる。

◀戦いが長引くと増援が出現してしまう。ガーベラやホークといった攻撃できる範囲が広いフォークスを使い、素早く敵を倒していこう。

先駆者

探索型 昼 夜

発生条件	第五章開始
報酬	無限回廊の絵本ページ1、紫石×1

先代の伝達者であり、オコネルの恋人でもあった女性リュリュの過去を調査する。まずは無限回廊の永劫回帰をストーリー本編と同様の手順で進んでいく。ヘーベトロットのあとを追い、北→北→北東→南西→南→西の順に移動しよう。ブラフマの塔I（P.041）に着いて、そこにいるニモニク4体の話を聞くとエリアの奥に5体目が出現。これに話しかけたあとは自動的にレムリック村へ戻り、オコネルとキーツに報告するだけだ。

◀クリア条件には関係ないが、永劫回帰Aにいるダモーナや反抗側住人らに話しかけるとリュリュに関する話を聞ける。ぜひ聞いておこう。

珍味マンドラゴラ

討伐型 昼 夜

発生条件	第五章で業火の山E（P.043）の結界を解除
報酬	1回目 グリンディロー（P.095） 2回目以降 暖かい木の実×2、緑色の鉱石×2、黄色の粉末×2

地獄界の業火の山A（P.043）から始まり、業火の山Cにいるマンドラゴラ3体のIDを吸収しに行く。最初の1体を吸収するとカウントダウンが始まり、1分以内に残り2体を吸収しないと再挑戦となってしまう。マンドラゴラを1カ所に集めてから、ガーベラなどでまとめて弱らせるといい。

少女とロボ

探索型 昼 夜

発生条件	第五章で業火の山G（P.043）にいる妖精王と会話する
報酬	脈打つ木の実×5、暖かい木の実×5、冷たい木の実×5

地獄界を探索して、シャロットの悪夢の原因を突き止める。このクエストをクリアすることで、本編ではわからなかったシャロットの家庭の事情や、ハーフライフの生きざまについて知ることができるのだ。達成だけを目指すなら以下の手順を進めればいいが、物語をより深く楽しみたいなら、道中で出会うダモーナやフリジーにも話しかけておくといい。

■クリアまでの手順

1. 業火の山A（P.043）でシャロットと会話する
↓
2. 業火の山G（P.043）のハシゴのそばでガムとギーと会話後、入口まで戻る
↓
3. 業火の山A（P.043）でガンコナーと会話する
↓
4. レムリック村のマスターの家でシャロットと会話する

ウリシュクの集会

討伐型 昼 夜

発生条件	第五章で断罪の塔K（P.045）の結界を解除
報酬	アルハズラッド（P.095）

地獄界の業火の山F（P.043）にいるウリシュクとウルビュルを全滅させる。戦いが長引くと、倒した数のぶんだけ増援が出現するため、一気に全滅させるのがポイントだ。まずは大きな円を描くように動きつつ、ガーベラ、カンデラ、ベーグボルカといった攻撃範囲の広いフォークスを使い、まとめてダメージを与えていこう。そして、敵の数を3体くらいまで減らしたら、1体1体狙いを絞って素早く片づけるのだ。

黒の衝動（後半）

探索型 昼 夜

発生条件	キーツ編のクエスト「黒の衝動（前半）」（P.058）をクリア
報酬	黄石×1

このクエストを受けるには、あらかじめキーツ編で「黒の衝動（前半）」をクリアしておく必要がある。進めていくうちに、ストーリー本編では明かされないシュゼットの過去が判明するので、ぜひとも挑戦してほしい。

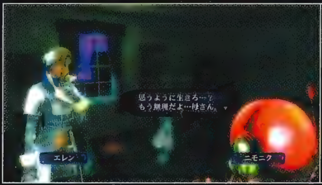
クリア手順は下記のとおり会話していくだけ。このうち手順2のニモニクは、レムリック村のあちこちに散らばっていて見つけにくい。ニモニクのいる場所を下表にまとめたので、それを参考に探しにいこう。

■クリアまでの手順

1. ゲッシュの森D（P.024）でダモーナと会話する
↓
2. レムリック村にいるすべてのニモニクと会話する
↓
3. レムリック村の中央にいるシュゼットとニモニクと会話する
↓
4. レムリック村のレスター医師の家でレスター夫人と会話する
↓
5. レムリック村の教会南東の部屋でシュゼットと会話する

■ニモニクがいる場所

場所	数	場所	数
小さな海岸	2体	ハリエッタの家の中	1体
シーの崖の先端	1体	オコネルの家の中	1体
シュゼットの家の中	2体	環状列石	1体



◀レムリック村のさまざまな場所にいるニモニクに話しかけていくなかで、シュゼットの幼少期から現在までの心境の変化が語られるのだ。

真央の暴れ者

討伐型 昼 夜

発生条件	第七章で天つが原G（P.050）に到達
報酬	1回目 カハラエス（P.095） 2回目以降 冷たい木の実×2、緑水晶×2、紫色の粉末×2

ストレスがたまって暴れているグラジオラスを懲らしめにいく。天つが原G（P.050）からスタートして想念宮に入ると、グラジオラスがフォークスを倒しながら逃げていくので、それを追いかけて道なりに進んでいこう。想念宮Dまで行くと、グラジオラスは逃げるのをやめて4体がかりで襲ってくる。まともに戦うと苦戦は必至のため、下記の方法で各個撃破するといい。グラジオラス4体を全滅させればクリアだ。

■グラジオラスとの戦い方

計4体のグラジオラスのうち、2体は入口付近に出現。そこから西に進むと1体ずつ追加される。まずは入口付近で最初の2体を片づけよう。

2体とも倒したあとは、少しずつエリアの西へ移動して、次の1体を出現させる。これを倒したら、さらに西へ進んで最後の1体を出現させるのだ。

キーツ編のクエスト

こちらのクエストではチャーリーやジミーといったハーフライフたちのエピソードが多い。本編では出番が少なかった彼らの、意外な一面が明らかになるのだ。

お土産

探索型　昼　夜

発生条件	第一章でドゥルの道D（P.023）の南側にいる妖精界住人と会話する
報酬	金色の鉱石×5、緑色の鉱石×5、緑水晶×5

レナルドがエルヴェに何を贈ったのか調べることに。このクエストはエンディングへの伏線になっているので、本編のストーリーを終わらせる前にぜひともクリアしておこう。妖精界の歓びの野A（P.021）からドゥルの道D（P.023）までの道のりを移動するが、途中の敵は倒さなくてもいい。

■クリアまでの手順

1. 歓びの野D（P.021）でチャーリーとレナルドと会話する
↓
2. ドゥルの道D（P.023）でエルヴェと会話する
↓
3. ドゥルの道D（P.023）の南でエルヴェとレナルドに近づく
↓
4. レムリック村のパブでチャーリーと会話する

盾の壁

護衛型　昼　夜

発生条件	第二章で第七師団橋頭堡F（P.027）の結界を解除
報酬	1回目　黄色の粉末×2 2回目以降　脈打つ木の実×2、金色の鉱石×2、緑色の粉末×2

戦争界の第七師団橋頭堡A（P.027）から始まる。ブルズアイを護衛しつつ、第七師団橋頭堡BCDEにいるガジャルグとパトリオットを全滅させよう。なお、ブルズアイが倒されても失敗にならず、スタート地点に戻されるだけですむ。1度倒した敵は復活しないため、スタート地点に戻されても、前回倒された場所までは簡単に戻れるはずだ。

ブルズアイのお願い

討伐型　昼　夜

発生条件	第二章でアヴァロン要塞A（P.029）に到達し、かつホーク、ブルズアイ、バラージャー、ガルガンチュアのIDを吸収済み（戦争界で吸収可能）
報酬	金色の鉱石×3、緑色の鉱石×3、緑水晶×3

戦争界の第七師団橋頭堡A（P.027）から出発して、第七師団橋頭堡BCDEに2体ずついるブルムベアをすべて倒す。ホーク、ブルズアイ、バラージャーの3種類しか使えないが、敵の背後からホークで攻撃すれば苦戦はしないはずだ。

チンピラを追い払え！

探索型　昼　夜

発生条件	第三章開始
報酬	戦争界の絵本ページ3、紅玉×1

レムリック村の遺跡を荒らそうとしている男を追い払うのが目的。下記の手順にしたがって、各人物に話しかけていくだけでクリアできる。なお、途中で出会うチャーリーやスケアクロウは無視しても問題ないが、このときしか聞けない情報もあるので、話しかけておくといい。

■クリアまでの手順

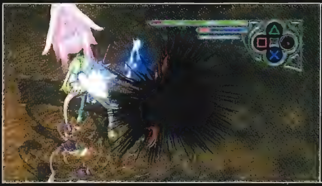
1. 第七師団橋頭堡A（P.027）でジミーと会話する
↓
2. 機甲兵団KB作戦域A（P.028）でジミー→フリジーの順に会話する
↓
3. レムリック村の環状列石でフリジーと会話する
↓
4. レムリック村のパブでワイルドと会話する

郷愁のバガブー

探索型　昼　夜

発生条件	バガブーのIDを吸収済み（第三章以降に妖精界で吸収可能）
報酬	脈打つ木の実×3、暖かい木の実×3、冷たい木の実×3

バガブーだけを使役して、妖精界の歓びの野A（P.021）からドゥルの道D（P.023）まで進んでいく。道のりが長いうえ、敵を全滅させないと先へ進めないエリアもあるため、しっかりとバガブーを使いこなすことが肝心だ。バガブーは攻撃時のスキが小さい全方位攻撃なので、敵をおびき寄せてからまとめて攻撃していくといい。



◀HPが高いパウリーやトレントと戦うときは、相手の側面や背後に密着しよう。それから攻撃すれば複数回ヒットして、大ダメージを与えられる。

はぐれアヌーン

護衛型　昼　夜

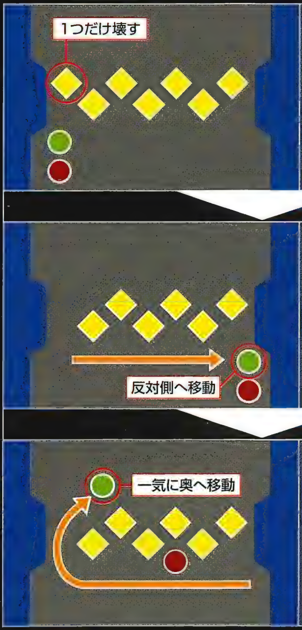
発生条件	第三章で忘らるる海底宮E（P.032）か忘却の沼E（P.034）の結界を解除し、かつアズレイとアヌーンのIDを吸収済み（海底都市で吸収可能）
報酬	タスラム（P.125）

アヌーンを護衛しつつ、海底都市の波下の古都でA→B→D→C→E→F→G（P.031）の順に移動すればクリア。ただし、途中には結界があり、そこでは敵を全滅させないと進めない。しかも、クエスト中に使えるフォークスはアヌーンとアズレイだけなのだ。アヌーンの攻撃は敵に通用しないので、クエストを受ける前にアズレイだけは強化しておくこと。

なお、波下の古都DとFでは下記の戦法を使うのがオススメ。想念の石に味方のアヌーンを引っかけておき、敵に近づけないようにしよう。

■味方のアヌーンを想念の石に引っかける方法

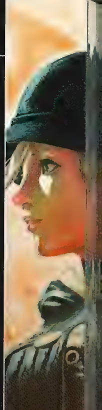
●…キーツ　●…アヌーン　◆…想念の石

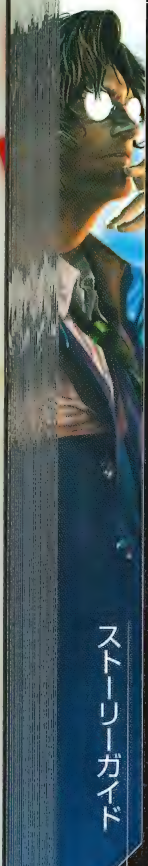


図のように想念の石がジグザグに並んでいる場所で、左右どちらかの端にある石を1つだけ壊し、すき間を作る。

上記で想念の石を壊した場所から、キーツを反対側の端に移動させ、味方のアヌーンをそこに誘導しよう。

キーツを想念の石の向こうへ一気に走らせる。するとアヌーンは追従しきれず、石にはさまれて動けなくなるのだ。





難患者

探索型 昼 夜

発生条件	第四章開始
報酬	海底都市の絵本ページ2、翠玉×1

治る見込みがないエルヴェの治療を、レスター医師が引き受けた理由を探る。海底都市の波下の古都AからG(P.031)へ移動し、下記の順で各人物に話しかけていこう。途中で出てくる敵とは戦う必要がなく、短時間でクリアできるうえに、絵本のページも手に入る有益なクエストだ。

■クリアまでの手順

1. 波下の古都G(P.031)でセシリアとエルヴェと会話する
↓
2. 波下の古都G(P.031)の南西でレスター医師とレスター夫人と会話する
↓
3. レムリック村のレスター医師の家でレスター夫人と会話する

謎の手紙1

討伐型 昼 夜

発生条件	第四章で永劫回帰G(P.038)の南側の扉を開ける
報酬	緑色の粉末×3、黄色の粉末×3、紫色の粉末×3

無限回廊の永劫回帰A(P.037)から道なりに進むと、1エリアにつき1体ずつ敵が現れる。その内訳はバッドフット→ガリーベガー→ルーダック→ガリーベガー→バッドフットという順だ。そして永劫回帰Gに着いたところで、前述の敵がそろって出現。道中で出会った順に敵を倒すと西側の扉が開き、そこからブラフマの塔I(P.041)へ進めばクリアとなる。

◀道中の敵は倒さなくてもいい。また本編とは違い、正解のルート以外はすべて紫色の結界が張られているので、迷うことはないはずだ。

フリジーのお相手

探索型 昼 夜

発生条件	第四章でブラフマの塔I(P.041)のニモニクに近づいたあと
報酬	無限回廊の絵本ページ2、翠玉×1

ジミーの依頼で、フリジーの片想いの相手を突き止める。下記の手順を進めればクリアできるが、永劫回帰(P.037)では第四章と同様に、ヘーベトロットを追って西→南→北東→南→南→南の順に進む必要がある。違うルートへ進むと、ペナルティエリアに送られるので注意しよう。

■クリアまでの手順

1. 永劫回帰A(P.037)でジミーと会話する
↓
2. ブラフマの塔A(P.040)でファーダリクとジミーと会話する
↓
3. レムリック村のパブでジミーと会話する

飢えたベーヒアル

討伐型 昼 夜

発生条件	ベーヒアル、ベーリデット、ベーギニスのIDを吸収済み(地獄界で吸収可能)
報酬	1回目 ヤースキン(P.125) 2回目以降 暖かい木の実×2、緑色の鉱石×2、黄色の粉末×2

クエスト中に使えるのは、ベーヒアル、ベーギニス、ベーリデットの3種類だけ。これらのフォークスで、地獄界の業火の山BCDE(P.043)に出現する敵を倒していこう。敵を一定数倒し「そろそろいいだろう〜」というメッセージが出たあと、業火の山Aに戻ればクリア。戦う場所は4つのエリアのどこでもいいが、ボガートが大量に出現するEがオススメだ。

盗まれた酒瓶

探索型 昼 夜

発生条件	第五章で断罪の塔K(P.045)の結界を解除
報酬	ランジュラン(P.125)

地獄界の業火の山G(P.043)にあるハシゴを調べるか、近くにいる妖精界住人と会話して、4分以内に断罪の塔D(P.044)まで行く。時間内にたどり着いたあと、断罪の塔Fにいるボガートを倒せばクリアだ。ただし、塔を昇るためのエレベータは初めは動かない。これを動かすには断罪の塔Bにある想念の石を壊し、出現する敵を全滅させる必要がある。

◀時間内に断罪の塔Dに行けなくてもクリアは可能。最初と同じ手順でエレベータを動かして断罪の塔Iへ行き、ボガートを全滅させればいい。

黒の衝動(前半)

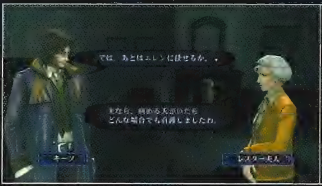
探索型 昼 夜

発生条件	第七章開始
報酬	紅玉×1

シュゼットの心の闇について調べるクエスト。地獄界の業火の山G(P.043)から出発し、下記の手順で各人物に話しかけていけばクリアとなる。途中のエリアにいる敵は基本的に無視していいが、断罪の塔の各階にあるエレベータでは、敵を全滅させないと次の階へ進めない。

■クリアまでの手順

1. 業火の山G(P.043)にいるニモニク3体と会話する
↓
2. 審問の橋B(P.045)にいるニモニク2体と会話する
↓
3. 審問の橋B(P.045)の北にいるイングリッドと会話する
↓
4. レムリック村のレスター医師の家でレスター夫人と会話する



◀キーツ編だけでは、クエストをクリアしても事件の全貌はつかめない。この続きの展開は、エレン編の後半をこなして確かめよう。

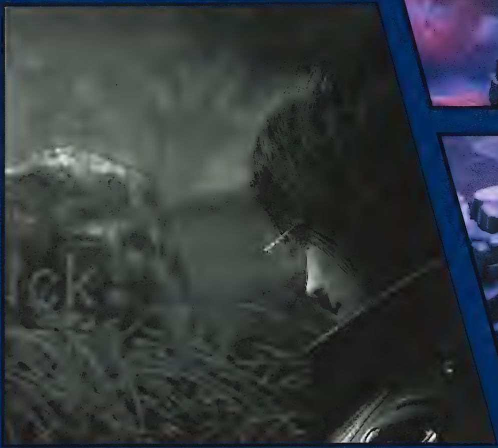
揺らめく炎

討伐型 昼 夜

発生条件	第七章開始
報酬	1回目 アロンダイト(P.125) 2回目以降 冷たい木の実×2、緑水晶×2、紫色の粉末×2

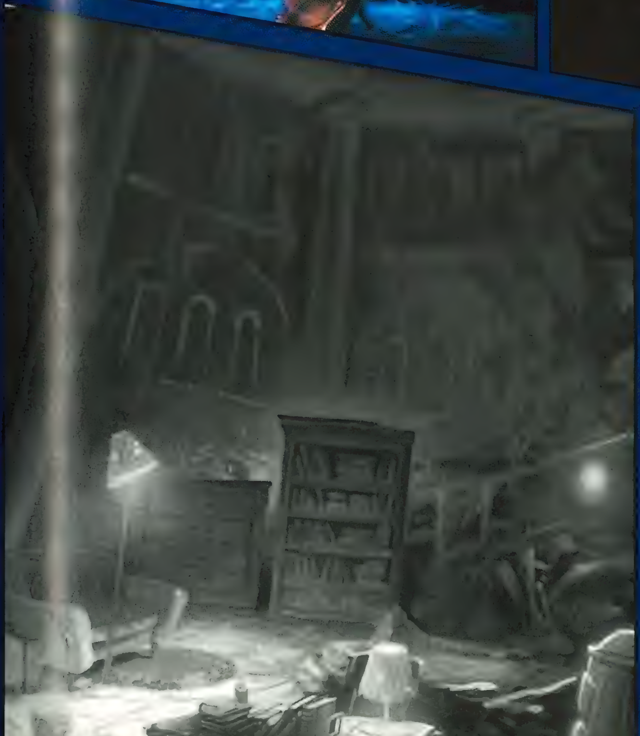
異界真央の天つが原E(P.050)にいるテランセラとブーゲンビリア2体のうち、ブーゲンビリアだけを倒す。途中のエリアには結界があり、目的地まで行くには天つが原A→B→D→B→Cの順に敵を全滅させながら進む必要がある。天つが原Eに着いたら急いでエリア北端へ行き、テランセラには一切手を出さずに、ブーゲンビリアを集中攻撃して倒そう。

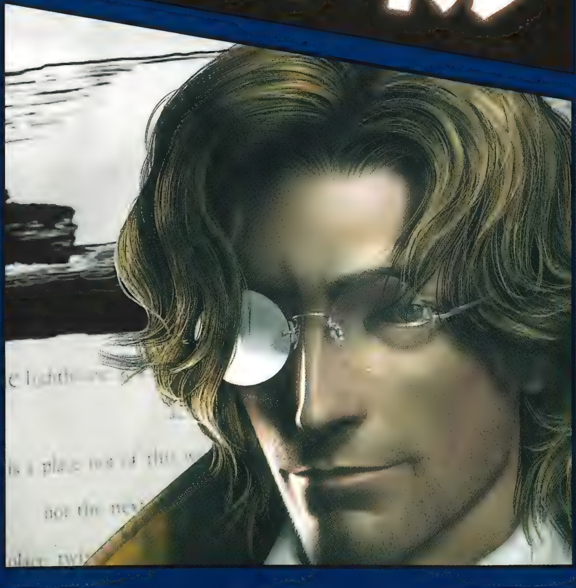
◀使うフォークスはテランセラを巻き込みにくく、スキも小さいアヌーンがオススメ。クエストを受ける前にカルマを解放し、強化しておきたい。



FOLKS FILE

フォークス ファイル





フォークス強化法指南

戦闘の要となるフォークスは積極的に強化したい。強化するとしないとでは、戦闘の難易度に格段の差が出てくるからだ。強化すべき対象を見極め、効率的にカルマを解放するコツを伝授しよう。

強化するフォークスを選定

使役できるフォークスの種類は100を超えるため、無計画に強化しようとすると手間と時間がかかる。フォークスの強化を効率よく進めたいなら、強化する対象を絞り込もう。下に主人公ごとのオススメフォークスを掲載したので、これを参考に強化対象を選んでほしい。また、キーツ編の一部のクエストでは使役できるフォークスが限定される。該当するクエストをラクにこなせるように、右表にあげたフォークスも強化しておくといい。

クエストで強制的に使うフォークス

	クエスト名	発生条件	時間	使役できるフォークス
キーツ編	ブルズアイのお願い ▶P.057	ホーク、ブルズアイ、バラージャー、ガルガンチュアのIDを吸収済み	夜	ホーク、ブルズアイ、バラージャー
キーツ編	郷愁のバガブー ▶P.057	バガブーのIDを吸収済み	夜	バガブー
キーツ編	はぐれアヌーン ▶P.057	第三章(※)	夜	アズレイ、アヌーン
キーツ編	飢えたベーヒアル ▶P.058	ベーヒアル、ベーリデット、ベーギニスのIDを吸収済み	夜	ベーヒアル、ベーリデット、ベーギニス

※ 海底都市の忘らるる海底宮Eか忘却の沼Eの結界を解除し、かつアズレイとアヌーンのIDを吸収済み。

エレン編オススメフォークス

エレンが使えるフォークスには、別種のフォークスと同時に使えるものが多い。組み合わせしだいでより強力な攻撃になるので、これらを優先的に強化しよう。

無

ブルズアイ ▶P.071 / **マンドラゴラ** ▶P.086

遠距離から攻撃できるうえ、ほかのフォークスと組み合わせて使うこともできるブルズアイは、敵を牽制するときに最適。マンドラゴラはカルマを解放すると同時使役数が増えて、攻撃範囲が広くなる。敵集団との戦いにうってつけだ。

雷

ガ・ボー ▶P.073

射程が長めで、スキが小さい攻撃を連続で繰り出す。カルマを解放すると出せるようになる4段目は、全方位を攻撃できるうえ、その最中に別種のフォークスを使役できる。

水

ペッグボウラー ▶P.079

前方に攻撃範囲が広く、複数の敵をまとめて攻撃できる。ただし攻撃前のスキが大きいため、敵の数が少ないときはスキが小さいウルーテル(P.090)を使うのもアリ。

風

ガーベラ ▶P.081

周囲に出す4つの竜巻は攻撃力が高いうえに、上方向への攻撃範囲が広く上空の敵を攻撃するのに適している。別のフォークスと組み合わせるのも可能で、非常に扱いやすい。

ガード・バリア

キルムーリ ▶P.065

消費MCが少なく、ガード後の反撃が出しやすい。ただし連続してガードすることはできないので、敵に囲まれたときは何度でもガードできるスプリガン(P.084)を使おう。

誘惑／睡眠／粘着

ヘーベトロット ▶P.082

全方位を攻撃でき、敵を睡眠状態にさせるヘーベトロットが便利。睡眠属性の攻撃が効かなければ、攻撃範囲が広い誘惑属性の攻撃のシーフロ(P.070)。それも無効化されるようなら、攻撃前のスキが小さい粘着属性の攻撃のドラケイ(P.076)に切り替えるといい。

切断

フラキナス ▶P.077 / **アンサラー** ▶P.084

フラキナスは射程が長いうえ、体が小さい敵ならダウンもさせることもできる。同様に射程の長いブルズアイやバラージャー(P.072)と組み合わせて使えば、ほとんど敵を近づかせることなく戦えるのだ。なお敵が少なく、近距離で一気にダメージを与えたい場面では、強力な連続攻撃ができるアンサラーがオススメ。

破壊

バーゲスト ▶P.070 / **フォモール** ▶P.087

バーゲスト自身にたいていの敵の攻撃を防ぐという特性があり、盾代わりとして利用できる。もちろん攻撃手段としても優秀で、カルマを解放して溜め段階を増やせば、かなりのダメージを与えられるはずだ。ただし射程は短いため、遠距離から安全に攻撃したいときは、射程の長いフォモールのほうが適任といえる。

キーツ編オススメフォークス

近距離戦に特化したフォークスが多いのがキーツの特徴。必然的に乱戦になりやすいので、攻撃の効率に優れるフォークスを早期に強化したい。

無

ホーク ▶P.101 / **バガブー** ▶P.100

ホークは攻撃のスキが小さく、連続攻撃を4段当てられればダメージ量も十分。ただし、攻撃範囲が狭いため、敵集団に対しては広範囲を攻撃できるバガブー、遠くの敵を狙うときはブルズアイ(P.102)、といったように使い分けよう。

炎

ヒンキーパンク ▶P.100

攻撃後のスキが小さく、使役後すぐに次の行動に移れるのがメリット。ただし空中の敵には当てにくいため、高所を攻撃できるアガパンサス(P.122)も強化しておきたい。

氷

アヌーン ▶P.107

射程がそこそこ長いうえ、素早い連続攻撃も可能。また、当たった敵を貫通するので、直線上に並んでいる敵をまとめて攻撃できる。

地

パッドフット ▶P.111

素早く広範囲を攻撃できるため、非常に扱いやすい。カルマを解放することで、攻撃範囲がさらに広がっていくのも魅力だ。

ガード・バリア

アガアガ ▶P.108

ダメージを軽減するバリアを展開し、その状態ではほかの行動をとれる。乱戦になりやすいキーツにもってこいの防御手段といえる。

切断

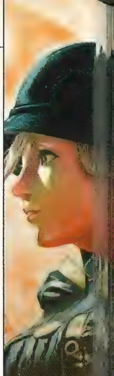
オグマ ▶P.099 / **ベーギニス** ▶P.118

第三章までは切断属性の攻撃手段がオグマしかないので、しっかり強化しておこう。第五章からは連続攻撃ができるうえ、攻撃範囲も広いベーギニスも強化していくといい。

破壊

ガジャルグ ▶P.104 / **フォモール** ▶P.116

少数を相手にするときは、連続攻撃ができるガジャルグがオススメ。一方、多数を相手にするときは攻撃範囲が広いフォモールが強力だ。状況に応じて使い分けていこう。



カルマ解放のポイントを知る

カルマの解放条件はフォークスごとに異なるが、大きくは4パターンに分けられる。そのパターンごとに、効率よく解放するコツを解説するので実践してほしい。このうちパターン2〜4はエリアを出入りするだけで繰り返し行えるが、パターン1で使うほとんどのアイテムは、エリアを出入りしても確実に入手できるわけではない。したがって、強化するフォークスの選定がより重要になるのだ。

パターン1 カルマ解放アイテムを使う

カルマ解放アイテム一覧 ▶P.062

カルマ解放アイテムを一定数使うことで、カルマを解放できる。カルマ解放アイテムの入手方法は、「敵を倒す(IDを吸収する)」「クエストをクリアする」「想念の石を壊す」の3つ。このうち、確実に入手できるのはクエストをクリアすること。たいていのクエストは1度しかクリアできないが、一部には何度でも受けられ、クリアするたびにアイテムが手に入るものがある。自分の欲しいアイテムがもらえるクエストを右表で確認し、それを繰り返しこなしていこう。

◀敵と戦う必要がないクエストもある。その場合は、道中の敵をすべて無視して、目的となるエリアを目指せばいい。

何度でも受けられるクエスト(報酬は2回目以降のもの)

	クエスト名	発生条件	時間	報酬
エレン編	海底からの声 ▶P.055	第三章で海底都市の波下の古都Aに到達	昼	脈打つ木の実×2 金色の鉱石×2 緑色の粉末×2
エレン編	珍味マンドラゴラ ▶P.056	第五章で地獄界の業火の山Gにいる妖精王と会話する	夜	暖かい木の実×2 緑色の鉱石×2 黄色の粉末×2
エレン編	真央の暴れ者 ▶P.056	第七章で異界真央の天つが原Gに到達	夜	冷たい木の実×2 緑水晶×2 紫色の粉末×2
キーツ編	盾の壁 ▶P.057	第二章で戦争界の第七師団橋頭堡Fの結界を解除	夜	脈打つ木の実×2 金色の鉱石×2 緑色の粉末×2
キーツ編	飢えたベーヒアル ▶P.058	ベーヒアル、ベーリデット、ベーギニスのIDを吸収済み	夜	暖かい木の実×2 緑色の鉱石×2 黄色の粉末×2
キーツ編	揺らめく炎 ▶P.058	第七章開始	夜	冷たい木の実×2 緑水晶×2 紫色の粉末×2

パターン2 同じフォークスのIDを吸収

カルマを解放したいフォークスのIDを一定数吸収する。ここで難しいのは、吸収モードになる敵が同時に複数出現した場合。1体だけ残してほかの敵を倒してしまうのが安全だが、それだと1エリアにつき1体しかIDを吸収できない。そこで下記の方法を使い、敵の動きを止めてからIDを吸収していくのだ。

吸収モードの敵のIDを安全に吸収する方法

赤いIDを出して動きを止める

▲範囲の広い攻撃で敵集団をまとめて攻撃し、すべての敵から赤いIDを出現させる。それから1体ずつIDを吸収していけばいい。

状態異常にして動きを止める

▲まず目標を1体に絞り、その敵のIDを赤くする。そして、周りの敵を状態異常にして、動きを止めたスキにIDを吸収するのだ。

パターン3 特定のフォークスを倒す

撃破対象一覧 ▶P.063

強化したいフォークスを使って特定の敵を一定数倒す。このパターンのポイントは、該当するフォークスを使うのは、トドメを刺すときだけでいいということ。まずは使い勝手がいいフォークスでダメージを与えていき、赤いIDが出たところで強化したいフォークスに切り替えてトドメを刺すのだ。この方法なら敵の動きが止まるため、普段は攻撃を当てにくいフォークスでも、安全に敵を狙えるという利点も生まれる。

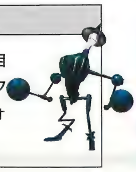
◀目標となる敵が多く出現するエリアを見つけることも大切。あとはそこを出入りして撃破数を稼いでいけばいい。

パターン4 不特定のフォークスを倒す

パターン3と似ているが、こちらは倒す種類に指定がなく、とにかく強化したいフォークスで敵を一定数倒せばいい。HPが低く、倒しやすいフォークスが多数出現する場所で撃破数を稼ごう。なお、エレン編のレアフォークスであるカンデラ(P.085)の出現条件を満たしている場合は、下記のような方法で撃破数を稼ぐのもオススメ。

カンデラを利用した撃破数の稼ぎ方

カンデラは雷属性の攻撃を当てると起動し、一定時間後に自爆する。自爆前に攻撃すれば、最後に攻撃を当てたフォークスで倒したことになるため、「雷のフォークス→強化したいフォークス」の順で1回ずつ攻撃するだけで撃破数を稼げるのだ。



倒しやすいフォークスが多く出現する場所

	場所		出現する敵	総数
エレン編	妖精界 ゲッシュの森F	▶P.025	キルムーリ	12体
エレン編	戦争界 第七師団橋頭堡B	▶P.027	ホーク	10体
エレン編	海底都市 波下の古都E	▶P.031	アズレイ、ホブルディ	7〜8体
エレン編	無限回廊 永劫回帰F	▶P.038	スラムピン、ブロラハン	17体
エレン編	地獄界 断罪の塔B	▶P.044	ライネック	27体
キーツ編	妖精界 ドゥルの道C	▶P.023	プーク、トレント	26体
キーツ編	戦争界 第七師団橋頭堡C	▶P.027	ホーク、パラージャー	17体
キーツ編	海底都市 波下の古都C	▶P.031	アヌーン	7体
キーツ編	無限回廊 永劫回帰F	▶P.038	ブロラハン、スラムピン	21体
キーツ編	地獄界 断罪の塔E	▶P.044	ボガート	34体

パターン1とパターン3を効率よくこなす

カルマ解放条件のうち、とくに手間取りやすいのがパターン1と3だ。そこで、これらをこなすときの手助けとなる2種類のデータを紹介しよう。「カルマ解放アイテム一覧」には、それぞれのアイテムの入手方法と使用対象を掲載。使用対象にはオススメ度をつけたので、どのフォークスに優先して使うかを決める際の目安にしてほしい。一方「撃破対象一覧」には、異界ごとに撃破対象となる敵と、その敵の撃破が条件となるフォークスを載せている。異界を訪れた際は、これを見て一緒に条件を満たせるものをまとめて強化しよう。

◀クエストで異界を訪れたときも、撃破対象がいるなら倒していこう。ただしHPが減ってきたらクリアを優先すること。

カルマ解放アイテム一覧

アイコンの見方		
ドロップ ……敵撃破時に一定確率で落とす	クエスト ……何度でももらえるクエストの報酬	想念の石 ……想念の石から何度でも出現する
ドロップ ……敵撃破時に必ず落とす(1回のみ)	クエスト ……1回だけもらえるクエストの報酬	想念の石 ……想念の石から1回だけ出現する

エレン編

冷たい木の実

入手方法
- ドロップ インペット(P.068)、アズレイ(P.075)
- クエスト 真央の暴れ者(2回目以降)(P.056)
- 想念の石 海底都市 波下の古都E (P.031)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ヘンキー	▶P.066	5個	★★☆
アズレイ	▶P.075	5個	★☆☆
ペッグボウラー	▶P.079	10個	★★★
ウルーテル	▶P.090	10個	★★☆

暖かい木の実

入手方法
- ドロップ ドゥル(P.068)、ファハン(P.087)
- クエスト 珍味マンドラゴラ(2回目以降)(P.056)
- 想念の石 妖精界 ゲッシュの森F (P.025)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ホブルディ	▶P.077	15個	★★☆
ガーベラ	▶P.081	5個	★★★
マンドラゴラ	▶P.086	5個	★★★
ウルビュル	▶P.090	5個	★☆☆
ムスカリ	▶P.092	5個	★☆☆

脈打つ木の実

入手方法
- ドロップ プーク(P.065)、ホブルディ(P.077)
- クエスト 海底からの声(2回目以降)(P.055)
- 想念の石 妖精界 ドゥルの道E (P.023)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
プーク	▶P.065	10個	★★★
キルムーリ	▶P.065	5個	★★★
バガブー	▶P.066	5個	★★☆
シーフロ	▶P.070	10個	★☆☆
ホーク	▶P.071	5個	★★☆
ブルズアイ	▶P.071	5個	★★★
スラムピン	▶P.080	5個	★☆☆
コブラナイ	▶P.086	5個	★★☆
アンモビウム	▶P.094	5個	★☆☆

紫色の粉末

入手方法
- ドロップ マビノギオン(P.082)、ライネック(P.088)
- クエスト 真央の暴れ者(2回目以降)(P.056)
- 想念の石 海底都市 波下の古都F (P.031)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ブラウニー	▶P.069	5個	★☆☆
シーフロ	▶P.070	10個	★☆☆
アスキディア	▶P.078	5個	★★★
スラムピン	▶P.080	5個	★☆☆
マビノギオン	▶P.082	5個	★☆☆
コブラナイ	▶P.086	5個	★★☆
キャースク	▶P.091	5個	★★☆
ムスカリ	▶P.092	5個	★☆☆

黄色の粉末

入手方法
- ドロップ ホーク(P.071)、ガーベラ(P.081)
- クエスト 珍味マンドラゴラ(2回目以降)(P.056)
- 想念の石 戦争界 第七師団橋頭堡D (P.027)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ケットシー	▶P.067	10個	★☆☆
インペット	▶P.068	10個	★☆☆
デガッサー	▶P.072	10個	★★★
クーシー	▶P.076	5個	★★☆
ドラケイ	▶P.076	10個	★★★
ファハン	▶P.087	5個	★★★
キャースク	▶P.091	5個	★★☆

緑色の粉末

入手方法
- ドロップ キルムーリ(P.065)、クーシー(P.076)
- クエスト 海底からの声(2回目以降)(P.055)
- 想念の石 無限回廊 永劫回帰F (P.038)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ブーブリー	▶P.067	10個	★★☆
ドラケイ	▶P.076	10個	★★★
アスキディア	▶P.078	5個	★★★
アルラウネ	▶P.078	5個	★★☆
ヘーベトロット	▶P.082	5個	★★★
ハンプティ	▶P.083	5個	★☆☆
ベーヒアル	▶P.088	5個	★☆☆
キャースク	▶P.091	5個	★★☆
ベルガモット	▶P.094	5個	★★☆
アルハズラッド	▶P.095	5個	★★☆

緑色の鉱石

入手方法
- ドロップ デガッサー(P.072)、ブロラハン(P.081)
- クエスト 珍味マンドラゴラ(2回目以降)(P.056)
- 想念の石 異界真央 想念宮B (P.051)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
パトリオット	▶P.074	5個	★☆☆
ガルガンチュア	▶P.075	5個	★★☆
ベーヒアル	▶P.088	5個	★☆☆
カハラエス	▶P.095	10個	★☆☆

金色の鉱石

入手方法
- ドロップ ガ・ボー(P.073)、ベルガモット(P.094)
- クエスト 海底からの声(2回目以降)(P.055)
- 想念の石 無限回廊 永劫回帰F (P.038)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
オグマ	▶P.069	5個	★★★
パトリオット	▶P.074	1個	★☆☆
ガルガンチュア	▶P.075	1個	★★☆
フラキナス	▶P.077	3個	★★★
スプリガン	▶P.084	5個	★★☆
カハラエス	▶P.095	5個	★☆☆

緑水晶

入手方法
- ドロップ スプリガン(P.084)、マンドラゴラ(P.086)
- クエスト 真央の暴れ者(2回目以降)(P.056)
- 想念の石 戦争界 アヴァロン要塞B (P.029)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
マラバリク	▶P.079	5個	★☆☆
ヘーベトロット	▶P.082	5個	★★★
カハラエス	▶P.095	10個	★☆☆

紫石

入手方法
- ドロップ カンデラ(P.085)
- クエスト 先駆者(P.056)
- 想念の石 妖精界 ゲッシュの森F (P.025)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ガ・ボー	▶P.073	3個	★★★
ヘーベトロット	▶P.082	1個	★★★

黄石

入手方法
- ドロップ キャースク(P.091)
- クエスト 海底からの声(1回目)(P.055)
- 想念の石 海底都市 忘れらるる海底宮B (P.032)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
スプリガン	▶P.084	3個	★★☆
グリンディロー	▶P.095	1個	★★☆

翠色の液体

入手方法
- 想念の石 無限回廊 永劫回帰ペナルティエリア2(P.038)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ケットシー	▶P.067	1個	★☆☆

水色の液体

入手方法
- 想念の石 海底都市 波下の古都E (P.031)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
インペット	▶P.068	1個	★☆☆
ドラケイ	▶P.076	1個	★★★

紫色の液体

入手方法
- 想念の石 海底都市 波下の古都E (P.031)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ブラウニー	▶P.069	1個	★☆☆
クーシー	▶P.076	1個	★★☆

※ P.062～P.063のデータには、Specialに分類されるフォークスを含んでいない。また、PSPとの連動で追加されるカルマ解放条件とカルマ解放アイテムは除いている。

冷たい木の実

入手方法
- ドロップ ヒンキーパンク(P.100)、アヌーン(P.107)
- クエスト 揺らめく炎(2回目以降)(P.058)
- 想念の石 戦争界 第七師団橋頭堡D (P.027)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
アズレイ	▶P.105	5個	★★☆
アファンク	▶P.106	5個	★☆☆
セルキー	▶P.106	5個	★☆☆
アヌーン	▶P.107	5個	★★★
オイシュキー	▶P.108	5個	★☆☆
エクセドラ	▶P.109	5個	★★☆
ウリギーク	▶P.115	5個	★☆☆
プロテア	▶P.121	5個	★★☆

暖かい木の実

入手方法
- ドロップ オグマ(P.099)、オイシュキー(P.108)
- クエスト 飢えたベーヒアル(2回目以降)(P.058)
- 想念の石 妖精界 ゲッシュの森F (P.025)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
スラムピン	▶P.112	5個	★☆☆
ウリシュク	▶P.114	5個	★★☆
ブーゲンビリア	▶P.120	15個	★☆☆

脈打つ木の実

入手方法
- ドロップ プーク(P.097)、セルキー(P.106)
- クエスト 盾の壁(2回目以降)(P.057)
- 想念の石 妖精界 ドゥルの道B (P.022)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
プーク	▶P.097	10個	★★★
キルムーリ	▶P.097	5個	★★★
アンドラステ	▶P.098	5個	★☆☆
パウリー	▶P.099	5個	★★☆
バガブー	▶P.100	10個	★★★
コブラナイ	▶P.115	5個	★☆☆
マンドラゴラ	▶P.116	5個	★★☆
ランジュラン	▶P.125	10個	★☆☆

紫色の粉末

入手方法
- ドロップ ボガート(P.114)
- クエスト 揺らめく炎(2回目以降)(P.058)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
カルミア	▶P.117	10個	★☆☆
ベーヒアル	▶P.117	5個	★☆☆
ベーギニス	▶P.118	5個	★★★

黄色の粉末

入手方法
- ドロップ ホーク(P.101)、アンサラー(P.113)
- クエスト 飢えたベーヒアル(2回目以降)(P.058)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
トレント	▶P.098	10個	★☆☆
パウリー	▶P.099	5個	★★☆
パッドフット	▶P.111	5個	★★★
スプリガン	▶P.113	5個	★★☆
コブラナイ	▶P.115	5個	★☆☆
ベーギニス	▶P.118	5個	★★★

緑色の粉末

入手方法
- ドロップ キルムーリ(P.097)、スラムピン(P.112)
- クエスト 盾の壁(2回目以降)(P.057)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ホーク	▶P.101	5個	★★★
パトリオット	▶P.104	5個	★☆☆
ベーリデット	▶P.118	5個	★☆☆
アガパンサス	▶P.122	10個	★★★

緑色の鉱石

入手方法
- ドロップ ガジャルグ(P.104)、ブロラハン(P.110)
- クエスト 飢えたベーヒアル(2回目以降)(P.058)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
パトリオット	▶P.104	5個	★☆☆
ガルガンチュア	▶P.105	10個	★★☆
ヘーベトロット	▶P.112	5個	★☆☆
ベーリデット	▶P.118	5個	★☆☆
デゥランダル	▶P.119	5個	★★★

金色の鉱石

入手方法
- ドロップ パトリオット(P.104)、ウリシュク(P.114)
- クエスト 盾の壁(2回目以降)(P.057)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
エクセドラ	▶P.109	1個	★★☆
スプリガン	▶P.113	3個	★★☆
デゥランダル	▶P.119	5個	★★★
グラジオラス	▶P.120	5個	★☆☆

緑水晶

入手方法
- ドロップ ボルカノ(P.103)、マンドラゴラ(P.116)
- クエスト 揺らめく炎(2回目以降)(P.058)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
アガアガ	▶P.108	4個	★★★
アロンダイト	▶P.125	10個	★★★

翠玉

入手方法
- ドロップ クラーケン(P.109)
- クエスト 難患者(P.058)、フリジーのお相手(P.058)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
バーゲスト	▶P.101	4個	★★★
ランジュラン	▶P.125	3個	★☆☆

紅玉

入手方法
- ドロップ アマリリス(P.124)
- クエスト 黒の衝動(前半)(P.058)
- 想念の石 戦争界 機甲兵団KB作戦域B (P.028)

使用対象

名前		使用数	オススメ度
ヒンキーパンク	▶P.100	3個	★★★
アマリリス	▶P.124	5個	★★★

赤色の液体

入手方法
- ドロップ ヘーベトロット(P.112)
- 想念の石 無限回廊 永劫回帰ペナルティエリア3(P.038)

使用対象

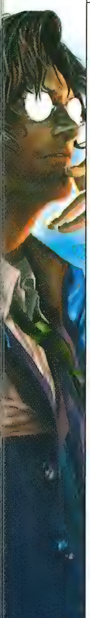
名前		使用数	オススメ度
パウリー	▶P.099	1個	★★☆
ドラルク	▶P.107	1個	★☆☆

撃破対象一覧

編	エリア	撃破対象	育成フォークス 名前		撃破数
エレン編	妖精界	プーク	バラージャー	▶P.072	5体
			ライネック	▶P.088	20体
		ヘンキー	マビノギオン	▶P.082	5体
		ブーブリー	バガブー	▶P.066	2体
		インペット	ヘンキー	▶P.066	3体
		オグマ	フラキナス	▶P.077	3体
		ブラウニー	ヘンキー	▶P.066	3体
			ベールヴィント	▶P.089	15体
		バーゲスト	アンサラー	▶P.084	3体
	戦争界	ホーク	プーク	▶P.065	5体
			アンブッシュ	▶P.073	10体
			ベーグボルカ	▶P.089	10体
		ブルズアイ	バラージャー	▶P.072	5体
		バラージャー	ウォートホッグ	▶P.074	5体
		ガ・ボー	アンモビウム	▶P.094	3体
			コロプナ	▶P.095	3体
		パトリオット	ガ・ボー	▶P.073	3体
		ガルガンチュア	バーゲスト	▶P.070	2体
			コロプナ	▶P.095	1体
	海底都市	アズレイ	アルラウネ	▶P.078	5体
		クーシー	オグマ	▶P.069	5体
			カンデラ	▶P.085	10体
		フラキナス	ドゥル	▶P.068	2体
		アルラウネ	アルラウネ	▶P.078	10体
		ペッグボウラー	アルハズラッド	▶P.095	3体
		マラバリク	ウォートホッグ	▶P.074	1体
			アルハズラッド	▶P.095	1体
	無限回廊	スラムピン	アズレイ	▶P.075	5体
			ブロラハン	▶P.081	5体
		ルーダック	ホーク	▶P.071	3体
			ルーダック	▶P.080	2体
			モラルタ／ベガルタ	▶P.091	3体
		ブロラハン	ブルズアイ	▶P.071	5体
			ルーダック	▶P.080	10体
			モラルタ／ベガルタ	▶P.091	10体

編	エリア	撃破対象	育成フォークス 名前		撃破数
エレン編	無限回廊	マビノギオン	ペッグボウラー	▶P.079	5体
		ヘーベトロット	アガパンサス	▶P.093	1体
		スクライカー	アンブッシュ	▶P.073	3体
		アンサラー	ホブルディ	▶P.077	5体
		スプリガン	オグマ	▶P.069	3体
			コロプナ	▶P.095	3体
	地獄界	ボガート	マラバリク	▶P.079	15体
		マンドラゴラ	ブーブリー	▶P.067	5体
		フォモール	デガッサー	▶P.072	1体
			フォモール	▶P.087	1体
		ベーヒアル	ハンプティ	▶P.083	5体
		ベールヴィント	ハンプティ	▶P.083	3体
		ウルーテル	ガーベラ	▶P.081	10体
	異界真央	テランセラ	バラージャー	▶P.072	3体
		ムスカリ	テランセラ	▶P.092	5体
		グラジオラス	フォモール	▶P.087	3体
		アンモビウム	アンブッシュ	▶P.073	3体
キーツ編	妖精界	プーク	ボガート	▶P.114	15体
		キルムーリ	スラムピン	▶P.112	10体
		トレント	オグマ	▶P.099	3体
		アンドラステ	アンモビウム	▶P.123	1体
			タスラム	▶P.125	3体
		オグマ	トレント	▶P.098	2体
		バーゲスト	ヒンキーパンク	▶P.100	2体
			アンサラー	▶P.113	1体
			デゥランダル	▶P.119	1体
	戦争界	ホーク	ボルカノ	▶P.103	10体
		ブルズアイ	テランセラ	▶P.119	5体
		ボルカノ	ブルズアイ	▶P.102	2体
			テランセラ	▶P.119	1体
		ブルムベア	ホーク	▶P.101	3体
			テランセラ	▶P.119	3体
		ガルガンチュア	ブルムベア	▶P.103	2体
			ガルガンチュア	▶P.105	1体
			フォモール	▶P.116	1体

編	エリア	撃破対象	育成フォークス 名前		撃破数
キーツ編	海底都市	アズレイ	アヌーン	▶P.107	5体
		アファンク	バラージャー	▶P.102	5体
		セルキー	ブルズアイ	▶P.102	3体
		ドラルク	ランジュラン	▶P.125	3体
		アヌーン	アズレイ	▶P.105	5体
	無限回廊	ブロラハン	プーク	▶P.097	5体
			ルーダック	▶P.110	10体
		ガリーベガー	ガジャルグ	▶P.104	3体
		スラムピン	ブロラハン	▶P.110	5体
		スプリガン	オグマ	▶P.099	3体
			アロンダイト	▶P.125	3体
	地獄界	ボガート	アファンク	▶P.106	15体
			ドラルク	▶P.107	5体
			カルミア	▶P.117	10体
		ウリシュク	セルキー	▶P.106	5体
			ウリギーク	▶P.115	5体
		ウリギーク	ウリシュク	▶P.114	5体
		コブラナイ	パッドフット	▶P.111	3体
			ヤースキン	▶P.125	3体
		マンドラゴラ	ヤースキン	▶P.125	5体
		フォモール	バーゲスト	▶P.101	1体
			ルーダック	▶P.110	1体
			フォモール	▶P.116	1体
		ベーギニス	ベーリデット	▶P.118	5体
		ベーリデット	ベーヒアル	▶P.117	5体
	異界真央	ブーゲンビリア	エクセドラ	▶P.109	10体
			クラーケン	▶P.109	10体
			プロテア	▶P.121	3体
		グラジオラス	ガリーベガー	▶P.111	3体
		ブロッタ	デゥランダル	▶P.119	5体
		ベルガモット	ゴッギー	▶P.123	5体
		アンモビウム	ベルガモット	▶P.122	5体



フォークスデータの見方

ストーリー本編とクエストで獲得できるフォークスは全部で123体。それに「Dungeon Trial」やPSPとの連動で入手できる11体を含めたフォークスのデータを一挙公開していく。

データでフォークスの性能をチェック

データはまず主人公ごとに分け、それからフォークスチェンジ画面に表示される「各異界」「クエスト」「Special」というカテゴリ順に掲載している。カテゴリ内の並びはゲーム中の表示順に合わせているので、五十音順で探す場合はP.127の「フォークスINDEX」を見てほしい。また、1体ごとの解説は戦闘時と使役時に分けている。どちらも情報量が多いので、必要な情報をすぐに探せるように見方を覚えておこう。

フォークスデータの情報

ガジャルグ
Ga-dearg

破壊属性　オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域 (P.028)					
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	44			
HP	100	属性攻撃力	—			
ID出現HP	50以下	攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
属性耐久値	地:40→行動不能		突き	破壊	1.13	—
	—		突撃	破壊	0.5	—
	—		—	—	—	—
	—		—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0.5	0	0.5

獲得EXP	15	獲得TP	5	アイテム	緑色の鉱石(15%)

両腕の槍で突いてきたり、槍を構えて突撃してくる。まずはこれらの攻撃を左右どちらかへ回避してかわそう。すると、攻撃を空振りしたガジャルグはスキだらけになる。このときに破壊属性のアンドラステやバーゲストなどで攻め立てるのだ。

突撃

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→30
属性攻撃力	20→30
消費MC	10→5

カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	ガジャルグのIDを3体吸収する	連続使役数+1
カルマ2	1を解放	ガジャルグのIDを5体吸収する	連続使役数+1
カルマ3	最初から	ガジャルグでフォークスを15体倒す	両方の攻撃力10上昇
カルマ4	3を解放	ガジャルグでガリーベガーを3体倒す	消費MC5低下

攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
連続攻撃1段目	1	1	1
連続攻撃2段目	1	1	1
連続攻撃3段目(カルマ1)	1	1	1
連続攻撃4段目(カルマ2)	0.4	0.4	3

槍の長さを活かした連続攻撃がウリ。横方向への攻撃範囲は狭いが、多少離れた前方の敵に攻撃が届くのが利点だ。また、カルマを解放して最大4段まで連続で出せるようになり、一気にダメージを与えたいときに重宝する。

連続攻撃一段目

1 基本情報

フォークスの名前と画像。特定の条件を満たすと出現するレアフォークスである場合、画像のところに レアフォークス とつけている。

2 属性

そのフォークスが備えている属性。敵として戦う場合は、攻撃手段によって別の属性の攻撃を繰り出すフォークスもいる。攻撃手段ごとの属性については、右の「戦闘時のデータ項目」にある「攻撃手段」を参照してほしい。

3 オススメ度

本書が独自に定めたフォークスの使いやすさ。色がついている★が多いほど、使い勝手がいいという意味。

4 戦闘時のデータ

敵として戦う際のパラメータや、出現するエリアなどの情報を掲載。項目の意味は右の「戦闘時のデータ項目」にあるとおり。

5 戦い方

その敵と戦うときのコツや、戦闘で役立つフォークスなどを紹介している。

6 使役時のデータ

主人公が使役する際のパラメータや、カルマ解放の条件や効果などを掲載。項目の意味は右の「使役時のデータ項目」にあるとおり。

7 使役方法

使役時の特徴や、効果的な使い方を紹介している。

戦闘時のデータ項目

主な出現エリア……その敵が出現する主なエリアとマップの掲載ページ。クエストとSpecialのフォークスについては、使役時のデータのところに入手条件を載せている。

ID吸収操作……赤いIDを吸収する際に必要な操作。吸収モードにならないIDには「通常」と表記し、吸収モードになるIDにはモード名を載せている。また、合わせて吸収の制限時間も掲載した。

HP……敵の体力。この値を0にすれば倒せる。

ID出現HP……敵の残りHPがこの値を下回ると赤いIDが出現。これが「—」の敵はHPを減らしてもIDが出ない。

属性耐久値……その敵に設定されている属性耐久値。左から「属性」「耐久値」「効果」を表し、該当する属性の攻撃を受けて耐久値が0になると、その敵は効果に書かれた状態になる。

HP攻撃力……HPへのダメージ源となる攻撃力の基本値。

属性攻撃力……属性耐久値へのダメージ源となる攻撃力の基本値。

攻撃手段……使う攻撃の種類。左から「攻撃名」「属性」「HP係数(HP攻撃力の補正倍率)」「属性係数(属性攻撃力の補正倍率)」を載せている。

防御値……HP攻撃力によるダメージを防ぐ能力。属性ごとに0~1までの値が決まっており、値が小さいほどダメージを軽減し、0の場合は完全に防ぐ。なお、一部の敵は戦闘中に値が変化するが、基本的に初期状態の値を載せている。

獲得EXP……IDを吸収したときに獲得できるEXPの基本値。

獲得TP……IDを吸収したときに獲得できるTP(キーツ編の敵のみ)。

アイテム……IDを吸収または倒したときに落とすことがあるアイテム。合わせて落とす確率を掲載した。なお主人公のHPが減っているときは、どの敵でも掲載したアイテムではなく【生命のしずく】を落とすことがある(P.009)。

使役時のデータ項目

操作タイプ……使役時の操作方法。ボタンを1回押すだけの「通常タイプ」、ボタン連打で連続攻撃する「連打タイプ」、ボタンを押している間力を溜める「溜めタイプ」、ボタンを押している間効果を発揮する「長押しタイプ」の4つがある。

特徴……攻撃が届く距離や範囲などの特徴。

使役数……「同時使役」とある場合は同時に呼び出せる数、「連続使役」とある場合は連続攻撃できる回数、「連続攻撃」とある場合は連続で呼び出せる回数を示す。数値は「初期値→カルマ解放後の最大値」を意味している。

HP攻撃力……HPへのダメージ源となる攻撃力の基本値。カルマ解放によって攻撃力が上昇する場合は、「初期値→最大値」の順に数値を2つ掲載している。また、攻撃力がない場合は「—」と記載。

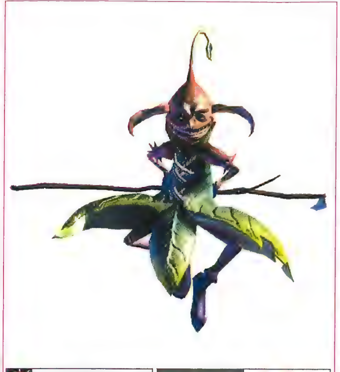
属性攻撃力……属性耐久値へのダメージ源となる攻撃力の基本値。カルマ解放によって攻撃力が上昇する場合は、「初期値→最大値」の順に数値を2つ掲載。また、攻撃力がない場合は「—」と記している。

消費MC……使役時の消費MC量。カルマ解放によって消費量が減少する場合は、「初期値→最少値」の順に数値を2つ載せている。

攻撃データ……使役時の攻撃動作と性能。表項目は左から「攻撃名」「HP係数(HP攻撃力の補正倍率)」「属性係数(属性攻撃力の補正倍率)」「攻撃の最大ヒット数」を示し、複数回ヒットする攻撃の係数は1ヒットあたりのものを載せている。溜めや連続攻撃などで攻撃動作が変わるものは個別にデータを掲載。また、攻撃名の右に(カルマ1)のように付記しているものは、その番号に対応したカルマを解放すると使えるようになる。

カルマ解放……フォークスに設定されているカルマ。表項目は左から「カルマ番号」「カルマの出現条件」「カルマの解放条件」「解放時の効果」で、緑色の文字は条件を満たすと追加されるカルマを示す。なお出現条件に「連動」と表記しているものは、PSPとの連動で解放される(2007年7月現在の予定)。

プーク
Pouke



無属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

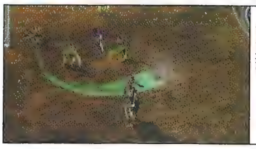
主な出現エリア	歓びの野BEF(P.021～P.022)、ドゥルの道C(P.023)、ゲッシュの森E(P.025)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40			
HP	80	属性攻撃力	—			
ID出現HP	40以下	攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
属性耐久値	粘着:5→状態異常		突き	無	0.75	—
	睡眠:5→状態異常+ID出現		なぎ払い	無	0.75	—
	誘惑:5→状態異常		—	—	—	—
	—		—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	0.5	0.5

獲得EXP	2	アイテム	脈打つ木の実(12%)

エレンの近くに来ると、枝をぐるぐる回して力を溜めてから殴りつけてくる。力を溜め終わる前に、こちらから攻撃して一気に倒してしまおう。3体くらいまでの群れは連続攻撃で各個撃破し、大勢で現れたときはドゥルなどでまとめて攻撃するといい。



◀なぎ払い

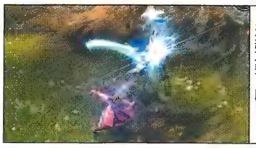
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→25
属性攻撃力	—
消費MC	4→1

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	プークのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	プークのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	脈打つ木の実を10個使用する	消費MC3低下
	カルマ4	3を解放	プークでホークを5体倒す	HP攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

正面に連続攻撃を繰り出す。一撃の威力は小さいが、カルマを解放すると4段まで出せるようになり、すべて当てれば与えるダメージも十分。また、ロックオンしなければ左スティックで攻撃の向きを変えることができ、敵に囲まれたときでも使っていける。



◀連続攻撃4段目

キルムーリ
Killmoulis

ガード属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

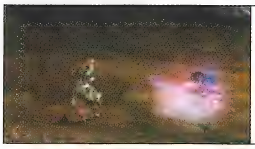
主な出現エリア	歓びの野BF(P.021～P.022)、ゲッシュの森AF(P.024～P.025)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40			
HP	80	属性攻撃力	—			
ID出現HP	40以下	攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
属性耐久値	粘着:5→状態異常		足払い	無	0.75	—
	誘惑:5→状態異常		跳び蹴り	無	0.75	—
	—		—	—	—	—
	—		—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0	1	0.5	0.5

獲得EXP	2	アイテム	緑色の粉末(15%)

足払いと跳び蹴りはどちらも射程が短く、攻撃がギリギリ届く距離からプークを使えば、安全にダメージを与えられる。ただし、キルムーリが丸まってガードしたときは正面からの攻撃が無効化される。ガードを解くまで待つか、側面に回り込んで攻撃しよう。



◀足払い

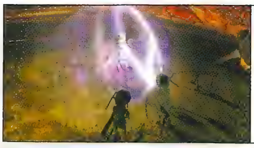
使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	全方位ガード
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	20→10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	キルムーリのIDを5体吸収する	消費MC2低下
	カルマ2	1を解放	キルムーリのIDを10体吸収する	消費MC3低下
	カルマ3	2を解放	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC5低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ボタンを押している間ガード姿勢をとり、どの方向から来る攻撃も1回だけ防ぐ。序盤で手に入る貴重なガード手段として活躍するはずだ。ただし、攻撃を防いでから再び使役できるまでに約1秒間のスキが生じるため、敵集団に襲われたときは心もとない。



◀ガード

ヘンキー
Henky

水属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野C(P.021)、ドゥルの道C(P.023)、ゲッシュの森F(P.025)

ID吸収操作	通常
HP	80
ID出現HP	40以下
属性耐久値	粘着:5→状態異常
	睡眠:5→状態異常+ID出現
	誘惑:5→状態異常
	—

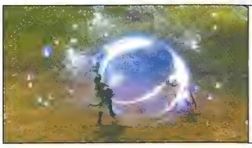
HP攻撃力	40		
属性攻撃力	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	シャボン玉(小)	水	1	—
	シャボン玉(大)	水	1	—
	なぎ払い	無	0.5	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	0.5	0.5

獲得EXP	2	アイテム	脈打つ木の実(15%)

ストローのようなものを出して3秒ほど経過したあと、正面にシャボン玉を飛ばしてくる。この間ヘンキーは方向転換しないため、相手の側面に移動すれば簡単によけられるはずだ。攻撃をかわしたら、プークなどの連続攻撃で一気に攻めていこう。


◀シャボン玉(大)

使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	中距離/対空攻撃
使役数	—
HP攻撃力	20→30
属性攻撃力	30→40
消費MC	15→5

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ヘンキーのIDを10体吸収する	両方の攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	冷たい木の実を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ3	最初から	ヘンキーでインペットを3体倒す	消費MC5低下
	カルマ4	3を解放	ヘンキーでブラウニーを3体倒す	両方の攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	シャボン玉	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

敵を追尾するシャボン玉をナナメ上に飛ばす攻撃。力を溜めるとシャボン玉が大きくなって攻撃範囲が広がる。地上の敵には密着していないと当てにくいが、インペットやブラウニーのように、空を飛んでいる敵に対しては有効な攻撃手段となる。

◀シャボン玉

バガブー
Bug-a-boo

無属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野EF(P.021〜P.022)、ゲッシュの森AB(P.024)

ID吸収操作	タイミング(50秒)
HP	150
ID出現HP	—
属性耐久値	睡眠:100→状態異常+ID出現
	—
	—
	—

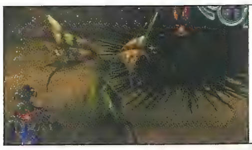
HP攻撃力	40
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	片手殴り	無	0.75	—
	毛針	無	1.5	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.75	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	10	アイテム	暖かい木の実(15%)

近づくと殴ってきたり、全身の毛を針のように逆立てて攻撃してくる。睡眠属性以外の攻撃ではIDを出現させられないので、事前にケットシーのIDを吸収しておこう。ケットシーを使役するときは少し距離をとり、ケットシーが毛針に当たらないようにすること。


◀毛針

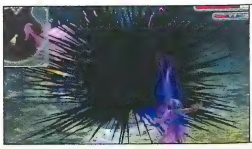
使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→45
属性攻撃力	—
消費MC	20→10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	脈打つ木の実を5個使用する	HP攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	バガブーのIDを5体吸収する	溜め段階+1
	カルマ3	最初から	バガブーでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ4	3を解放	バガブーでブーブリーを2体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	毛針	1	—	1
	毛針溜め1	0.6	—	2
	毛針溜め2(カルマ2)	0.4	—	4
	—	—	—	—

毛針で全方位を攻撃する。ボタンを押しつづけて力を溜めれば、攻撃範囲とヒット数を強化することが可能だ。溜めている間もエレンは動けるので、敵から逃げつつ設置する使い方がオススメ。これで敵集団を迎え撃ち、まとめて大ダメージを与えよう。


◀毛針溜め1

ブーブリー
Boobrie

風属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	ドゥルの道B(P.022)

ID吸収操作	タイミング(70秒)	HP攻撃力	40
HP	300	属性攻撃力	—
ID出現HP	60以下		
属性耐久値	睡眠:5→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段 攻撃名	属性	HP係数	属性係数
後ろ蹴り	無	0.75	—
滑空攻撃	無	1	—
くちばし	無	0.75	—
突風	風	1	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	40	アイテム	暖かい木の実(15%)

跳んで近づいてきたあとに、くちばしで攻撃してくる。真正面にしか跳べないので、ロックオンして待ち、近寄ってきた瞬間に横へ回避すればよけられる。そのスキにプークなどで攻撃しよう。背後に立つと後ろ蹴りされることがあるため、横から狙うように。

◀くちばし

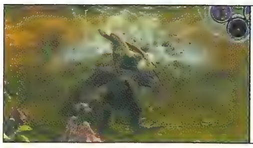
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→33
属性攻撃力	40→48
消費MC	30→25

カルマ解放 カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	ブーブリーのIDを3体吸収する	消費MC5低下
カルマ2	1を解放	緑色の粉末を10個使用する	両方の攻撃力2上昇
カルマ3	最初から	ブーブリーでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ4	3を解放	ブーブリーでマンドラゴラを5体倒す	両方の攻撃力3上昇

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
突風	1	1	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

突風を起こして前方の広範囲を攻撃する。プークやホークなど小型の敵が集団で近づいてきたときは、これでダウンさせてからほかのフォークスで追撃するといい。ただし、エレンと敵の距離が近すぎると当たらないので、ある程度距離をとって使うこと。



◀突風

ケットシー
Cait Sidhe

睡眠属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	ドゥルの道B(P.022)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	5
HP	120	属性攻撃力	80
ID出現HP	60以下		
属性耐久値	粘着:5→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段 攻撃名	属性	HP係数	属性係数
睡眠りん粉	睡眠	—	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0.5

獲得EXP	5	アイテム	緑色の粉末(15%)

睡眠効果のあるりん粉を正面に振りまいたあと、エリア外に逃走してしまう。走るスピードはかなり速く、追いつくのはほぼ不可能。ケットシーの耳が光りはじめたら素早く側面に回り込み、りん粉をまいている間にプークで連続攻撃して仕留めるのだ。

◀睡眠りん粉

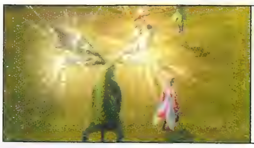
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	30
消費MC	35→20

カルマ解放 カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	翠色の液体を1個使用する	消費MC5低下
カルマ2	1を解放	黄色の粉末を10個使用する	消費MC5低下
カルマ3	2を解放	ケットシーのIDを3体吸収する	消費MC5低下
—	—	—	—

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
睡眠りん粉	—	1	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

睡眠属性のりん粉を前方に向けてまく。攻撃前のスキが大きく、敵の近くで使うと先に攻撃されて発動できないことが多い。したがって、敵の攻撃が届かない間合いから、迎え撃つようにして使っていこう。とくにバガブーやドゥルに対して効果的だ。



◀睡眠りん粉

インペット
Impet

粘着属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野E（P.021）、ドゥルの道C（P.023）

ID吸収操作	通常
HP	16
ID出現HP	10以下
属性耐久値	睡眠：5→状態異常＋ID出現
	—
	—
	—

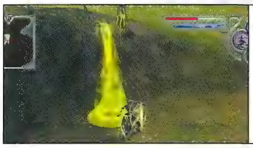
HP攻撃力	40
属性攻撃力	80

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	体当たり	無	1	—
	粘着液	粘着	0.1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	3	アイテム	冷たい木の実（15%）

上空から粘着液を落としてくる。これを受けると粘着状態になってしまうため、ほかの敵と同時に現れたときは要注意。ナナメ下からヘンキーで攻撃して最初に倒してしまおう。また、インペットに近づかないように動きつつ、ほかの敵から先に倒すのもアリ。



◀粘着液

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	設置攻撃
使役数	連続攻撃1→3
HP攻撃力	—
属性攻撃力	30
消費MC	60→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	水色の液体を1個使用する	消費MC40低下
	カルマ2	1を解放	インペットのIDを3体吸収する	連続攻撃数＋1
	カルマ3	2を解放	インペットのIDを5体吸収する	連続攻撃数＋1
	カルマ4	1を解放	黄色の粉末を10個使用する	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	粘着液	—	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

使うと上空で待機して、しばらくたってから粘着属性の攻撃を行う。敵が近づいてくる前に使役しておけば、近寄ってきた敵を足止めすることが可能だ。初期状態だと効果範囲が狭く当てにくいため、カルマを解放して連続で呼び出せる数を増やしておきたい。

◀粘着液

ドゥル
Daru

無属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	ドゥルの道E（P.023）、ゲッシュの森B（P.024）

ID吸収操作	通常
HP	135
ID出現HP	45以下
属性耐久値	睡眠：5→状態異常＋ID出現
	—
	—
	—

HP攻撃力	40
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ツタ攻撃	無	1.25	—
	引っかき	無	1	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	10	アイテム	暖かい木の実（15%）

正面を前足で引っかいたり、触手のようなツタを突き出して攻撃してくる。プークなどで側面から攻撃するのが基本だが、ケットシーなど睡眠属性の攻撃を当てれば一撃で赤いIDが出現する。なおケットシーを使う場合は、遠めの間合いから出すように。

◀引っかき

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	35→45
属性攻撃力	—
消費MC	20→10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ドゥルのIDを3体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	ドゥルのIDを5体吸収する	消費MC5低下
	カルマ3	最初から	ドゥルでフォークスを10体倒す	HP攻撃力5上昇
	カルマ4	3を解放	ドゥルでフラキナスを2体倒す	HP攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	ツタ攻撃	0.5	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ムチのようにしなるツタで前方の広範囲をなぎ払う。HP攻撃力はさほど高くないが、消費MCが少なく、攻撃時のスキも小さいため使いやすい。プークなどで連続攻撃を行ったあとに続けて呼び出し、追い打ちをかけるために使うのがオススメだ。

◀ツタ攻撃

オグマ

Ogma

切断属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	ドゥルの道E(P.023)、ゲッシュの森A(P.025)

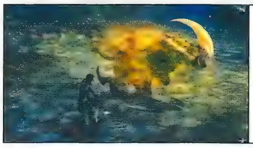
ID吸収操作	タイミング(20秒)	HP攻撃力	40
HP	160	属性攻撃力	—
ID出現HP	40以下		
属性耐久値	粘着:5→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	斬りかかり	切断	0.5	—
	ダッシュ攻撃	切断	0.75	—
	飛びかかり	切断	0.5	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0.5

獲得EXP	15	アイテム	暖かい木の実(15%)

近距離では斬りかかりや飛びかかり、遠距離からはダッシュ攻撃を仕掛けてくる。ロックオンしつつ間合いを離し、左右に動いて攻撃をかわしてからインペットを使役しよう。インペットで粘着状態にさせたあとは、プークの連続攻撃でトドメを刺すだけだ。



◀ダッシュ攻撃

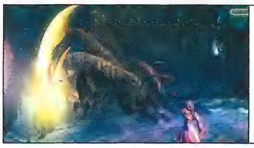
使役解説

操作タイプ	通常
特徴	中距離/単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→38
属性攻撃力	35→43
消費MC	20→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	オグマのIDを3体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	金色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	最初から	オグマでクーシーを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	オグマでスプリガンを3体倒す	両方の攻撃力3上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	振り下ろし攻撃	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方にジャンプしつつトサカを振り下ろす。上方向への攻撃範囲が広く、インペットなど空中にいる敵にも当てられるのが利点だ。また、バーゲストや妖精界のフォークロアとの戦いで重宝するので、IDを吸収したら早めにカルマを解放しておきたい。



◀振り下ろし攻撃

ブラウニー

Browney

誘惑属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	ゲッシュの森B(P.024)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40
HP	16	属性攻撃力	80
ID出現HP	10以下		
属性耐久値	睡眠:5→状態異常+ID出現		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	壺殴り	無	1	—
	誘惑	誘惑	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	1	1	0.5	1	0	1	0	1	1

獲得EXP	3	アイテム	暖かい木の実(15%)

積極的には攻撃してこないが、真下にいると誘惑によって状態異常にされることがある。真下に入らないように注意しつつ、ナナメ下からヘンキーで攻撃すれば苦戦しないはずだ。なお、バガブーと同時に現れた場合はブラウニーから倒すほうがいい。

◀誘惑

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	設置攻撃
使役数	連続攻撃1→3
HP攻撃力	—
属性攻撃力	25
消費MC	60→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	紫色の液体を1個使用する	消費MC30低下
	カルマ2	1を解放	紫色の粉末を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ3	1を解放	ブラウニーのIDを3体吸収する	連続攻撃数+1
	カルマ4	3を解放	ブラウニーのIDを5体吸収する	連続攻撃数+1

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	誘惑	—	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

上空から誘惑属性の弾を降らせる。敵集団に囲まれたときは、これで敵を足止めしてから逃げるほうがピンチを脱しやすい。初期状態でも実用性は十分だが、カルマを解放して消費MCと連続で呼び出せる数を強化すれば、中盤以降も頼りになる。

◀誘惑

バーゲスト
Bargest

破壊属性　オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	ゲッシュの森C (P.024)		
ID吸収操作	タイミング(80秒)	HP攻撃力	40
HP	240	属性攻撃力	―
ID出現HP	80以下		
属性耐久値	睡眠:100→状態異常		
	雷:50→状態異常		
	―		
	―		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	毛針	無	1.75	―
	張り手	破壊	0.5	―
	ヘッドスライディング	破壊	0.5	―
	連続張り手	破壊	0.5	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0	0	0	0	0	1	0	0.5	0

獲得EXP	60	アイテム	暖かい木の実(15%)

近距離にいると連続張り手や毛針などで攻撃してくる。これらの攻撃が当たらないように、少し離れた位置からオグマで攻撃しよう。また、ケットシーなど睡眠属性のフォークスを使って、敵の動きを止めてから攻撃していくのも手だ。

◀毛針

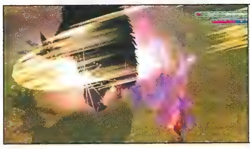
使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	―
HP攻撃力	40
属性攻撃力	45
消費MC	35→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	バーゲストのIDを1体吸収する	溜め段階+1
	カルマ2	1を解放	バーゲストでガルガンチュアを2体倒す	溜め段階+1
	カルマ3	連動	バーゲストでグラジオラスを2体倒す	消費MC10低下
	―	―	―	―

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	張り手	1	1	1
	連続張り手溜め1	0.75	0.75	2
	両張り手溜め2(カルマ1)	1	1	1
	ヘッドスライディング溜め3(カルマ2)	2	2	1

前方の広範囲をなぎ払う攻撃で、ボタンを押しつづけて力を溜めると攻撃モーションが変化する。単発でしか出せないが、HP攻撃力が非常に高く、攻撃範囲も広い優秀な攻撃だ。敵が集団で出てきたときやボス戦など、多くの状況で活用できる。


◀両張り手溜め2

シーフロ
Shefro

レアフォークス

誘惑属性　オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	ドゥルの道E (P.023)。シーフロ以外の妖精界のフォークスを全種類吸収していると出現		
ID吸収操作	タイミング(70秒)	HP攻撃力	―
HP	50	属性攻撃力	―
ID出現HP	―		
属性耐久値	睡眠:90→状態異常+ID出現		
	―		
	―		
	―		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	10	アイテム	黄色の粉末(15%)

一緒にいるドゥルとオグマがやっかい。これらを全滅させると一定時間後に再出現するので、1体だけ倒さずに残しておこう。それからヘーベトロットでシーフロを攻撃。赤いIDが出現したら残しておいた1体を倒し、すぐにシーフロのIDを吸収するのだ。

◀ヘーベトロットで攻撃

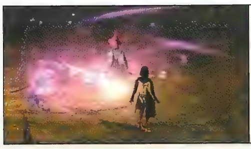
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／範囲攻撃
使役数	―
HP攻撃力	―
属性攻撃力	25→45
消費MC	40

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	紫色の粉末を10個使用する	属性攻撃力20上昇
	カルマ2	1を解放	脈打つ木の実を10個使用する	効果時間2秒延長
	カルマ3	連動	紫石を3個使用する	効果時間3秒延長
	―	―	―	―

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	誘惑振りまき	―	1	1
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

全方位に向けて誘惑属性の攻撃を振りまく。誘惑属性のフォークスとしては消費MCが少なく、攻撃範囲も広いのがメリット。使役してから攻撃が発動するまでの時間が長いため、敵が接近してくる前にあらかじめ呼び出しておくといい。


◀誘惑振りまき

ホーク
Hawk

無属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	第七師団橋頭堡BCDE(P.027)、機甲兵団KB作戦域D(P.028)、アヴァロン要塞B(P.029)

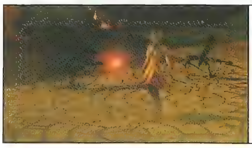
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	44
HP	85	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	雷:10→状態異常 / 粘着:5→状態異常 / 睡眠:10→状態異常 / 誘惑:10→状態異常		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	突撃	無	0.5	—
	連続突き	無	0.5	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	1	0.5	0.5	1	1	1	0.5	0.5

獲得EXP	4	アイテム	黄色の粉末(12%)

集団で出現して、近距離では連続突き、遠距離からは突撃で攻撃してくる。突撃のスピードは遅いが、集団で次々に出されるとかわしにくい。回避を活用して囲まれないようにしつつ、バーゲストやガ・ボーといった攻撃範囲の広いフォークスで迎撃しよう。



◀突撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/突進攻撃
使役数	同時使役1→4
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	—
消費MC	10

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	脈打つ木の実を5個使用する	HP攻撃力5上昇
カルマ2	最初から	ホークのIDを5体吸収する	同時使役数+1
カルマ3	2を解放	ホークのIDを10体吸収する	同時使役数+1
カルマ4	3を解放	ホークでルーダックを3体倒す	同時使役数+1

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
整列突撃	1	—	1
整列突撃(カルマ2)	0.6	—	1
整列突撃(カルマ3)	0.5	—	1
整列突撃(カルマ4)	0.4	—	1

遠距離まで突撃していくため、デガッサーのように強力な近距離攻撃を持つ敵に使うといい。また、アンブッシュが仕掛けた地雷に対して使えば、地雷を除去することも可能。単体でのHP攻撃力は低いので、カルマを解放して同時使役数を増やしておきたい。

◀整列突撃

ブルズアイ
Bullseye

無属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	第七師団橋頭堡CD(P.027)、機甲兵団KB作戦域DE(P.028)

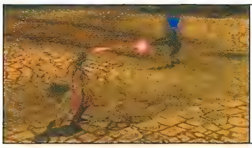
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	44
HP	85	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	雷:10→状態異常 / 粘着:5→状態異常 / 睡眠:5→状態異常 / 誘惑:5→状態異常		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	射撃	無	0.3	—
	連続突き	無	0.5	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	1	0.5	0.5	1	1	1	0.5	0.5

獲得EXP	5	アイテム	黄色の粉末(15%)

遠距離からの射撃が得意。弾の発射間隔は長めだが、1発目を食らうと2発目以降も立てつづけに当たることが多く、思わぬダメージにつながってしまう。ブルズアイを見かけたら、プークなどの連続攻撃を使い、ほかの敵よりも優先して倒そう。



◀射撃

使役解説

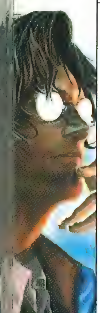
操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/設置攻撃
使役数	同時使役1→4
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	—
消費MC	12

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	脈打つ木の実を5個使用する	HP攻撃力5上昇
カルマ2	最初から	ブルズアイのIDを5体吸収する	同時使役数+1
カルマ3	2を解放	ブルズアイのIDを10体吸収する	同時使役数+1
カルマ4	3を解放	ブルズアイでブロラハンを5体倒す	同時使役数+1

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
整列射撃	1	—	2
整列射撃(カルマ2)	0.55	—	2
整列射撃(カルマ3)	0.4	—	2
整列射撃(カルマ4)	0.35	—	2

前方に銃弾を2回発射する。初期状態だと攻撃範囲は狭いが、カルマを解放して同時使役数を増やせば広範囲をカバーできる。また、使役後すぐエレンが動けるので、ブルズアイに敵を足止めさせておき、その間にほかのフォークスで攻撃する戦法も可能だ。

◀整列射撃



バラージャー
Barrager

無属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	第七師団橋頭堡CDE(P.027)、アヴァロン要塞B(P.029)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	44
HP	85	属性攻撃力	―
ID出現HP	45以下		

属性耐久値
雷:10→状態異常
粘着:5→状態異常
睡眠:5→状態異常
誘惑:5→状態異常

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	直線マシンガン	無	0.23	―
	範囲マシンガン	無	0.23	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	1	0.5	0.5	1	1	1	0.5	0.5

獲得EXP	5	アイテム	緑色の粉末(15%)

遠距離からマシンガンを乱射してくる。1発の威力は低いが、連射速度が速く、正面にいると連続でダメージを受けてしまう。正面に立たないようにナナメから近づくこと。それからプークで連続攻撃するか、ドゥルでほかの敵と一緒に仕留めるといい。

◀範囲マシンガン

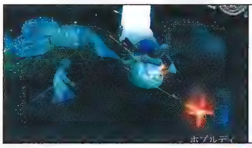
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／設置攻撃
使役数	―
HP攻撃力	10→25
属性攻撃力	―
消費MC	15→11

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	バラージャーのIDを10体吸収する	消費MC4低下
カルマ2	最初から	バラージャーでブルズアイを5体倒す	HP攻撃力5上昇
カルマ3	2を解放	バラージャーでプークを5体倒す	HP攻撃力5上昇
カルマ4	3を解放	バラージャーでテランセラを3体倒す	HP攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	マシンガン	0.4	―	無制限
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

前方に無数の銃弾を連射する。初期状態だとHP攻撃力が低く、足止め程度の働きしかできないが、カルマを解放して強化すれば大ダメージをたたき出せる。ブルズアイと違って同時使役数は増えないので、かわされないように敵をロックオンして使おう。


◀マシンガン

デガッサー
Degasser

破壊属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	第七師団橋頭堡F(P.027)

ID吸収操作	ビート(35秒)	HP攻撃力	44
HP	800	属性攻撃力	―
ID出現HP	―		

属性耐久値
雷:280→状態異常
―
―
―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	地震	破壊	1	―
	ストレート	破壊	1.3	―
	叩きつけ	破壊	0.5	―
	なぎ払い	無	0.68	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.2	0.2	0	0	0	0	0	0

獲得EXP	60	アイテム	緑色の鉱石(15%)

ガード不可能なストレートをはじめ、強力な近距離攻撃を多く持っている。ホークやブルズアイなどを使い、遠距離から攻撃するのが安全だ。なお、赤いIDを出すには、HPを100減らしてデガッサーがふらついている間に、さらにHPを100減らすしかない。

◀ストレート

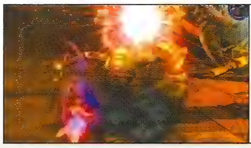
使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	―
HP攻撃力	40→48
属性攻撃力	45→53
消費MC	30

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	デガッサーのIDを3体吸収する	両方の攻撃力3上昇
カルマ2	1を解放	デガッサーでフォモールを1体倒す	溜め段階+1
カルマ3	最初から	黄色の粉末を10個使用する	両方の攻撃力3上昇
カルマ4	連動	黄石を5個使用する	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	パンチ	0.75	0.75	1
	パンチ溜め1	0.6	0.6	2
	パンチ溜め2(カルマ2)	0.5	0.5	3
	―	―	―	―

正面に向けてパンチを繰り出す。ボタンを押しつづけて力を溜めれば、ヒット数を増やすことも可能だ。破壊属性のフォークスのなかではバランスがとれた性能を持ち、活躍する場面が多い。優先的にカルマを解放しておくと、中盤以降の戦闘がラクになるだろう。


◀パンチ溜め1

アンブッシュ
Ambush

破壊属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域E (P.028)

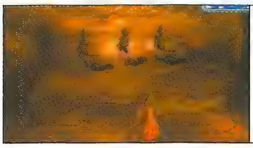
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	44
HP	85	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	雷:10→状態異常		
	睡眠:10→状態異常		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	地雷	破壊	2	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	1	0.75	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	8	アイテム	黄色の粉末(15%)

機甲兵団KB作戦域Eに埋まっている地雷がなくなると、どこからともなく現れて再度地雷を埋設する。出現したらすぐに連続攻撃を当てていこう。アンブッシュ自身が反撃してくることはないが、地雷の埋設中に攻撃すると、爆発に巻き込まれる危険がある。



◀地雷埋設中

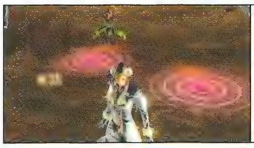
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	設置攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→35
属性攻撃力	35→40
消費MC	30→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アンブッシュのIDを10体吸収する	効果範囲拡大
	カルマ2	最初から	アンブッシュでホークを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ3	2を解放	アンブッシュでスクライカーを3体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ4	3を解放	アンブッシュでアンモビウムを3体倒す	消費MC5低下

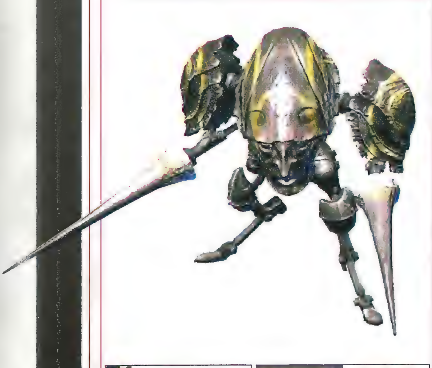
攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	地雷	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

足もとに地雷を仕掛けて、それを踏んだ敵に大ダメージを与える。ホークやガルガンチュアなど、直線的に向かってくる敵に対して使えば、おもしろいようにヒットするはずだ。なお、地雷は埋設してから約10秒経過すると消滅してしまう。



◀地雷

ガ・ボー
Ga-Boi



雷属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域BC (P.028)、アヴァロン要塞B (P.029)

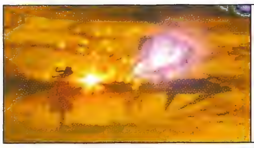
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	44
HP	100	属性攻撃力	15
ID出現HP	50以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	エレクトリックモード	雷	0.5	1
	突き	破壊	0.68	—
	突撃	破壊	0.45	—
	放電	雷	0.5	1

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	15	アイテム	金色の鉱石(15%)

力を溜めたあと、広範囲に雷属性の攻撃を放つ。また、正面に立っていると突きや突撃で攻撃してくることもある。ある程度距離をとって側面か背後から攻撃すれば、反撃を受けずに倒せるだろう。オススメはデガッサーかバーゲストを使った攻撃だ。



◀突撃

使役解説

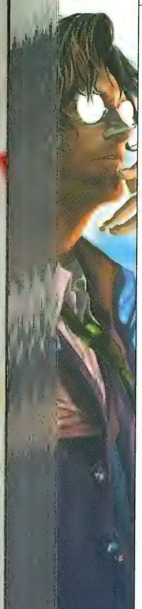
操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→22
属性攻撃力	22→24
消費MC	7→4

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ガ・ボーのIDを3体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	紫石を3個使用する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	ガ・ボーでパトリオットを3体倒す	消費MC3低下
	カルマ4	連動	ガ・ボーでペッグポウラーを5体倒す	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	1	1
	連続攻撃2段目	1	1	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	0.3	0.3	2
	連続攻撃4段目(カルマ2)	0.4	0.4	4

雷属性の突きを前方に向けて繰り出す。カルマを解放すれば最大4段まで連続攻撃できるようになり、4段目では全方位に広範囲の電撃を発生させる。ただし、4段目は攻撃の前後に大きなスキが生じるため、乱戦時は3段目までで止めたほうがいい。

◀連続攻撃4段目



エレン編 戦争界 P.026〜P.029

パトリオット
Patriot

ガード属性 ｜ オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域BC (P.028)
ID吸収操作	通常
HP	120
ID出現HP	50以下
属性耐久値	雷:50→状態異常
	—
	—
	—
HP攻撃力	44
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	カウンター	無	1.13	—
	3連撃	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0	0.75	0.5	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	15	アイテム	金色の鉱石(15%)

雷や破壊属性のフォークスで攻撃していけばいいが、相手が盾を構えているときは正面からの攻撃が一切効かない。しかも、そのまま攻撃しつづけると、カウンターで手痛い反撃を受けてしまう。相手が盾を下ろすまでは手出ししないほうが無難だ。

◀カウンター

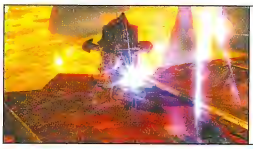
使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	前方ガード
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	25→15

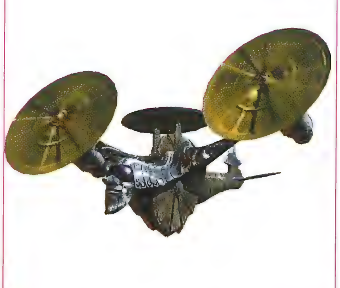
カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	パトリオットのIDを6体吸収する	消費MC2低下
カルマ2	1を解放	緑色の鉱石を5個使用する	消費MC3低下
カルマ3	2を解放	金色の鉱石を1個使用する	消費MC5低下
—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ボタンを押している間、正面からの攻撃を防ぐことができる。キルムーリと違って1回攻撃を受けてもガードが解除されないため、敵が連続攻撃を仕掛けてきても安心だ。背後をとられないように敵をロックオンしておくか、壁を背にして使おう。


◀ガード

ウォートホッグ
Worthhog



無属性 ｜ オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

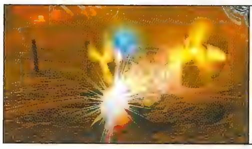
主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域D (P.028)
ID吸収操作	ビート(25秒)
HP	120
ID出現HP	40以下
属性耐久値	雷:80→状態異常
	—
	—
	—
HP攻撃力	44
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	突進	無	1	—
	爆撃	破壊	1	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0	0.5	0	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	18	アイテム	緑色の鉱石(15%)

上空を飛びながら真下に爆弾を落とす。また、地上すれすれを飛びつつ突進してくることもある。高度が下がったら突進を警戒し、正面に立たないようにすること。デガッサーで攻撃すれば、上空と地上のどちらにいてもダメージを与えることができる。


◀突進

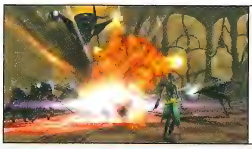
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→45
属性攻撃力	45→50
消費MC	30→25

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	ウォートホッグでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力2上昇
カルマ2	1を解放	ウォートホッグのIDを5体吸収する	効果範囲拡大、弾数アップ
カルマ3	2を解放	ウォートホッグでバラージャーを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ4	3を解放	ウォートホッグでマラバリクを1体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	爆撃	0.5	—	4
	爆撃(カルマ2)	0.5	—	8
	—	—	—	—
	—	—	—	—

飛行しながら爆弾を4発落とし着弾点の周辺を攻撃する。カルマを解放すると飛行距離が延び、落とす爆弾の数も増えるのだ。攻撃が出るまでのスキが大きいという欠点はあるが、HP攻撃力と消費MCは優秀。前方の敵集団を一掃するのに役立つだろう。


◀爆撃

ガルガンチュア
Gargantua

破壊属性 ｜ オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域F(P.028)
ID吸収操作	ビート(40秒)
HP	600
ID出現HP	120以下
属性耐久値	雷:600→状態異常+ID出現
	―
	―
	―

HP攻撃力	44
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	急バック	無	1	―
	体当たり	無	1.5	―
	砲撃	破壊	0.68	―
	マシンガン	無	0.45	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0	0.25	0	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	80	アイテム	緑水晶(15%)

正面にいると体当たりと砲撃、側面にいるとマシンガン、背後にいると急バックで攻撃してくる。側面からデガッサーかバーゲストを使役して、マシンガンを防ぎつつダメージを与えよう。背後でアンブッシュを使い、地雷の上に誘い込む戦法もオススメ。

◀砲撃

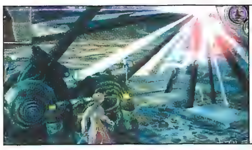
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/単発攻撃
使役数	―
HP攻撃力	60→70
属性攻撃力	70→80
消費MC	40→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ガルガンチュアのIDを3体吸収する	消費MC10低下
	カルマ2	最初から	緑色の鉱石を5個使用する	消費MC10低下
	カルマ3	2を解放	ガルガンチュアでフォークスを20体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	3を解放	金色の鉱石を1個使用する	両方の攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	砲撃	0.5	0.5	1
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

放物線を描く砲弾を発射する。狙いはつけにくいが、遠距離を攻撃できるうえHP、属性ともに攻撃力が高い。砲弾が落ちる位置を把握して、そこに敵が来るタイミングを狙って使役しよう。ホブルディのように近づくのが危険な敵や、動きが遅い敵にはとくに有効だ。


◀砲撃

アズレイ
Asrai

無属性 ｜ オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都BCDE(P.031)、忘らるる海底宮BC(P.032)、忘却の沼AG(P.034〜P.035)
ID吸収操作	通常
HP	90
ID出現HP	50以下
属性耐久値	睡眠:5→状態異常
	誘惑:5→状態異常
	―
	―

HP攻撃力	48
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	体当たり	無	0.5	―
	突き	無	0.5	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0	0	1	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	8	アイテム	冷たい木の実(12%)

槍による突きと、泳ぎながらの体当たりを使い分けてくる。別々の方向から同時に体当たりされるとかわしにくいため、複数で現れたときはまず回避を活用して、アズレイを1カ所に誘導しよう。それからドゥルやデガッサーを使い、まとめて片づけるといい。

◀体当たり

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	中距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	18
属性攻撃力	―
消費MC	7→2

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アズレイのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	アズレイのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	冷たい木の実を5個使用する	消費MC2低下
	カルマ4	3を解放	アズレイでスラムピンを5体倒す	消費MC3低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	―	1
	連続攻撃2段目	1	―	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	―	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	―	1

槍を突き出した姿勢のまま前方に体当たりしていく。ホークと似た攻撃だがこちらは単発。その代わり、連続で攻撃できるという利点があるのだ。攻撃範囲が狭いため乱戦には向かないものの、敵が単体なら遠くから安全に攻撃していける。

◀連続攻撃2段目

クーシー
Cu Sidhe

誘惑属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都C(P.031)、忘らるる海底宮DF(P.032)、忘却の沼BG(P.034〜P.035)
ID吸収操作	通常
HP	110
ID出現HP	—
属性耐久値	粘着:5→状態異常+ID出現
	雷:40→状態異常
	—
	—

HP攻撃力	48
属性攻撃力	80

攻撃手段			
攻撃名	属性	HP係数	属性係数
氷落とし	氷	1.25	—
体当たり	無	0.83	—
誘惑	誘惑	—	1
—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.25	0.5	0	0	1	0.5	0.5

獲得EXP	10	アイテム	緑色の粉末(15%)

近距離では誘惑属性の弾を全方位に飛ばし、遠距離ではエレンの頭上に氷塊を落としてくる。乱戦中の氷塊はかわしにくいため、ほかの敵と同時に出現した場合は、クーシーを優先的に倒すこと。ロックオンして中距離からドラケイで攻撃していこう。

◀誘惑

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	設置攻撃
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	35
消費MC	70→25

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	紫色の液体を1個使用する	消費MC35低下
カルマ2	1を解放	黄色の粉末を5個使用する	消費MC10低下
カルマ3	1を解放	クーシーのIDを3体吸収する	効果時間1.5秒延長
カルマ4	3を解放	クーシーのIDを5体吸収する	効果時間2.5秒延長

攻撃データ			
攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
誘惑ふりまき	—	1	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前方に誘惑属性の攻撃を放つ。攻撃前のスキの小ささと攻撃範囲の広さが魅力で、アズレイやブロラハンなどが集団で現れたときに使うと効果的。ただし、初期状態ではMCをかなり多く消費するため、カルマを解放して消費MCを減少させておきたい。

◀誘惑ふりまき

ドラケイ
Dracae

粘着属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都D(P.031)
ID吸収操作	通常
HP	150
ID出現HP	60以下
属性耐久値	雷:60→状態異常
	—
	—
	—

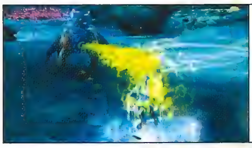
HP攻撃力	48
属性攻撃力	80

攻撃手段			
攻撃名	属性	HP係数	属性係数
突進	無	1	—
飛び出し	無	0.2	—
粘着液	粘着	0.1	1
ブレス攻撃	粘着	0.1	1

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.25	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	22	アイテム	緑色の粉末(15%)

初めは地中にいて、背中の一部を地上に出している。ここへエレンが接触または攻撃すると全身を現し、粘着液を吹きつけてくるのだ。ホークなどで地上に誘い出し、側面からガ・ボーで攻撃しよう。ドラケイが転倒したらそのまま追い打ちをかければいい。


◀粘着液

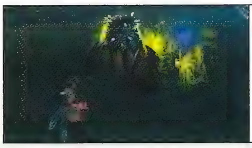
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	25→30
消費MC	60→30

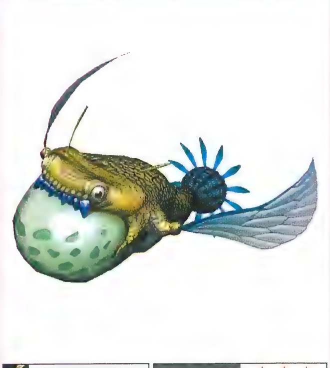
カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	水色の液体を1個使用する	消費MC25低下
カルマ2	1を解放	黄色の粉末を10個使用する	消費MC5低下
カルマ3	1を解放	ドラケイのIDを10体吸収する	効果範囲拡大
カルマ4	3を解放	緑色の粉末を10個使用する	属性攻撃力5上昇

攻撃データ			
攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
粘着液	—	1	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前方に粘着液を飛ばす。エレンの至近距離にいる敵には当たらないため、間合いを少しあけて使役するのがポイントだ。初期状態だと消費MCがやや多いが、素早く攻撃できるのがウリ。ぜひカルマを解放して、消費MCと効果範囲を強化しておきたい。


◀粘着液

ホブルディ
Hobbledy



雷属性		オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都E(P.031)、忘らるる海底宮DH(P.032)、忘却の沼B(P.034)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	48
HP	130	属性攻撃力	25
ID出現HP	55以下		
属性耐久値	誘惑:5→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転雷	雷	0.625	1
	直線雷	雷	0.625	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.25	1	0.5	1	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	22	アイテム	脈打つ木の実(15%)

尻尾から雷を放ってくる。雷はエレンを追尾するので、左右に動いてよけるのは難しい。雷が届かない距離から、ブルズアイやガルガンチュアで攻撃していこう。さいわいホブルディ自身の動きは遅く、ロックオンして撃てばかわされることはまずない。

◀直線雷

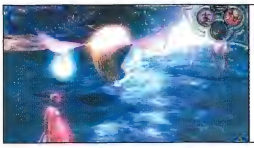
使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	中距離/単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→33
属性攻撃力	35→43
消費MC	20→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	暖かい木の実を5個使用する	両方の攻撃力4上昇
	カルマ2	1を解放	ホブルディでアンサラーを5体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	暖かい木の実を10個使用する	両方の攻撃力4上昇
	カルマ4	最初から	ホブルディのIDを8体吸収する	溜め段階+1

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	電撃	0.34	0.34	3
	電撃溜め1	0.4	0.34	3
	電撃溜め2(カルマ4)	0.65	0.34	3
	—	—	—	—

前方に向けて電撃を放つ攻撃で、力を溜めることにより電撃の長さが増す。また力を溜めている間は、エレンの動きに連動して攻撃の向きを変えることが可能だ。ただし、電撃を出してからは向きを変えられないため、しっかり狙いをつけて撃つように。


◀電撃

フラキナス
Fraxinus

切断属性		オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都F(P.031)

ID吸収操作	バランス(60秒)	HP攻撃力	48
HP	220	属性攻撃力	—
ID出現HP	60以下		
属性耐久値	粘着:5→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	斬りかかり	切断	1	—
	真空刃	切断	1	—
	ダッシュ攻撃	切断	1.25	—
	飛びかかり	切断	1	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0.5

獲得EXP	80	アイテム	冷たい木の実(15%)

遠距離からのダッシュ攻撃と真空刃が強力。どちらも真正面にしか飛ばないため、ロックオンしたまま常に左右へ動いていればかわせるはずだ。このときアンブッシュを使って地雷を置いておくと、フラキナスのほうから近づいてきてダメージを与えられる。

◀ダッシュ攻撃

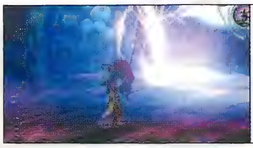
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→38
属性攻撃力	35→43
消費MC	25→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	フラキナスのIDを1体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	最初から	フラキナスでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ3	2を解放	フラキナスでオグマを3体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	金色の鉱石を3個使用する	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	真空刃	0.25	0.25	4
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

使役すると正面に巨大な真空刃を飛ばす。非常に射程が長く、敵を貫通するという長所がある。だが横方向の攻撃範囲が狭く、小型の敵や動きが速い敵にはよけられやすい。敵が攻撃を空振りしたときなど、動きが止まったスキを狙って使うのがコツだ。


◀真空刃

アスキディア
Ascidia

バリア属性 オススメ度 ★★★

戦闘解説

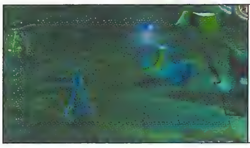
主な出現エリア	忘らるる海底宮A(P.032)、忘却の沼D(P.034)		
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	48
HP	210	属性攻撃力	80
ID出現HP	55以下		
属性耐久値	雷:40→状態異常		
属性耐久値	—		
属性耐久値	—		
属性耐久値	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転攻撃	無	0.5	—
	粘着ガム	粘着	0.1	2
	のけ反り攻撃	無	0.66	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0	0	0	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	22	アイテム	緑色の鉱石(15%)

ゆっくりと動いて、のけ反りや粘着ガムで攻撃してくる。赤いIDを出すにはHPを約50減らし、ぐったりした状態にさせてからHPを55以下まで減らせばいい。ぐったりしたあとでも一定時間たつとHPが全快してしまうため、プークなどで素早く攻撃しよう。



◀のけ反り攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	バリア
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	50→40

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	緑色の粉末を5個使用する	消費MC5低下
カルマ2	1を解放	紫色の粉末を5個使用する	消費MC5低下
カルマ3	連動	アスキディアのIDを5体吸収する	効果時間20秒延長
—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

約10秒間バリアを張り、受けるダメージを軽減する。ガードするフォークスと違い、ダメージを完全に防げるわけではないが、使役中でも移動や攻撃することが可能。また、敵の攻撃にタイミングを合わせる必要もないため、ガードが苦手な人にオススメだ。

◀バリア

アルラウネ
Alraune

切断属性 オススメ度 ★★☆

戦闘解説

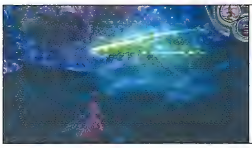
主な出現エリア	忘らるる海底宮CH(P.032)、忘却の沼CG(P.034〜P.035)		
ID吸収操作	バランス(60秒)	HP攻撃力	48
HP	130	属性攻撃力	25
ID出現HP	55以下		
属性耐久値	粘着:5→状態異常		
属性耐久値	—		
属性耐久値	—		
属性耐久値	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転斬り	切断	0.625	—
	花粉撒き散らし	雷	0.2	1
	斬り落とし	切断	0.625	—
	反撃	切断	0.625	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0.5

獲得EXP	22	アイテム	暖かい木の実(15%)

接近戦を挑もうとすると、腕を回転させて反撃してくる。粘着属性の攻撃で簡単に状態異常にできるので、あらかじめドラケイで動きを封じてから攻撃するといい。そのほか、アルラウネの腕が届かない位置からバーゲストで攻撃するのもアリ。



◀回転斬り

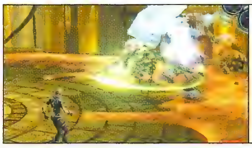
使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	35→40
消費MC	30→15

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	アルラウネでアルラウネを10体倒す	消費MC5低下
カルマ2	1を解放	アルラウネでアズレイを5体倒す	消費MC10低下
カルマ3	2を解放	アルラウネでフォークスを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ4	3を解放	緑色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	回転突進	0.3	0.3	3
	回転突進溜め1	0.35	0.3	4
	—	—	—	—
	—	—	—	—

回転しながら腕を振り回し、前方に突進していく。スピードは遅いが広範囲を攻撃でき、射程も長めだ。敵をロックオンしてから出せば、複数回ヒットして大ダメージを与えられる。ただし、攻撃前にややスキがあるため、敵からある程度距離をとって使うこと。



◀回転突進

ペッグポウラー
Peg Powler

水属性	オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	忘らるる海底宮F (P.032)、忘却の沼ABCD (P.034)
ID吸収操作	タイミング(70秒)
HP	190
ID出現HP	60以下
属性耐久値	誘惑:5→状態異常
	—
	—
	—

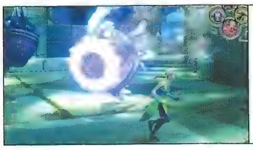
HP攻撃力	48
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	噛み付き	無	1	—
	ブレス	水	1.25	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.75	0	0.5	1	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	35	アイテム	黄色の粉末(15%)

正面に立っていると、ブレスや噛み付きの標的になってしまう。ある程度の距離をとり、左右に動いてこれらの攻撃をかわそう。そして、敵が空振りしたスキに反撃していくのだ。このほか、クーシーなど誘惑属性の攻撃で動きを止めてから戦うのも手。



◀噛み付き

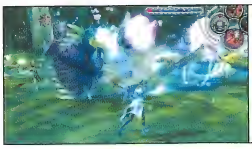
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	35→45
属性攻撃力	43→53
消費MC	30→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ペッグポウラーでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	ペッグポウラーでマビノギオンを5体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	冷たい木の実を10個使用する	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	連動	ペッグポウラーのIDを5体吸収する	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	ブレス	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

正面に向けてブレスを噴射する攻撃。見た目よりも攻撃範囲が広く、多少左右にずれている敵も巻き込むことが可能だ。使役中でもエレン自身は動くことができ、範囲攻撃を持つほかのフォークスと組み合わせて、敵の群れを一掃するという戦法がとれる。



◀ブレス

マラバリク
Malabaricus

無属性	オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	忘らるる海底宮E (P.032)、忘却の沼E (P.034)
ID吸収操作	バランス(80秒)
HP	400
ID出現HP	85以下
属性耐久値	雷:240→状態異常
	—
	—
	—

HP攻撃力	48
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	噛み付き	無	1	—
	体当たり	破壊	0.66	—
	直進ミサイル	破壊	0.833	—
	ホーミングミサイル	無	0.2	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.25	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	100	アイテム	黄色の粉末(15%)

体当たりやミサイルといった攻撃はどれもスピードが速く、見てからよけるのは難しい。ロックオンしつつ左右に動きつづけてかわそう。マラバリクが体当たりを3回はずして目を回したときや、ミサイルを撃ち尽くした直後に、ガ・ボーなどで反撃するのだ。

◀ホーミングミサイル

使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	遠距離攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→45
属性攻撃力	—
消費MC	40→30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	マラバリクでフォークスを15体倒す	HP攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	緑水晶を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	マラバリクのIDを3体吸収する	溜め段階+1
	カルマ4	3を解放	マラバリクでボガートを15体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	ホーミングミサイル	0.35	—	3
	ホーミングミサイル溜め1	0.35	—	5
	ホーミングミサイル溜め2(カルマ3)	0.35	—	7
	—	—	—	—

前方に多数のホーミングミサイルを放つ。ボタンを押しつづけて力を溜めれば、ミサイルの発射数が増えて大ダメージを与えられる。ダメージが1体に集中するうえ、爆発の範囲も狭いため乱戦には不向きだが、1対1の戦いでは絶大な威力を発揮する。

◀ホーミングミサイル

スラムピン
Thrumpin

無属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰BCEF(P.037〜P.038)
ID吸収操作	通常
HP	90
ID出現HP	55以下
属性耐久値	粘着:10→状態異常
	—
	—
	—
HP攻撃力	40
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	足払い	無	0.5	—
	正面蹴り	無	0.5	—
	体当たり	無	0.75	—
	—	—	—	—

	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
防御値	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0.5

獲得EXP	10	アイテム	緑色の粉末(15%)

エレンを追いかけながら正面蹴りを繰り出してくる。集団で現れるので、密集するように誘導してからドゥルなど範囲の広い攻撃でまとめて倒そう。ときどきガードするが、ガード後すぐに反撃してくることは少ないため、そのまま攻撃を続けてかまわない。

◀正面蹴り

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→35
属性攻撃力	—
消費MC	10→2

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	スラムピンのIDを5体吸収する	HP攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	紫色の粉末を5個使用する	消費MC3低下
	カルマ3	2を解放	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ4	3を解放	スラムピンのIDを10体吸収する	HP攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	たたき落とし	1	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

中距離からたたき落としを放つ無属性攻撃。HP攻撃力が低く、この攻撃だけでは大きなダメージは与えられない。ルーダックやボガートのような人型の敵に当てればダウンさせられるので、これを起点にしてプークやルーダックで追い打ちをかけよう。

◀たたき落とし

ルーダック
Luideag

無属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰ペナルティエリア1・3(P.038)
ID吸収操作	通常
HP	200
ID出現HP	60以下
属性耐久値	睡眠:5→状態異常
	—
	—
	—
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転斬り	無	1	—
	ジャンプ斬り	無	1	—
	大ジャンプ斬り	無	0.62	—
	低姿勢斬り	無	0.78	—

	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
防御値	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	27	アイテム	緑色の鉱石(15%)

こちらが近づくと後ろに跳んで間合いを離す。そこで、ホークなど射程が長いフォークスを使うか、ケットシーで睡眠状態にしてから攻撃するといい。戦いが長引くとブロラハンを呼ぶことがあるため、ほかの敵と同時に現れた場合は優先的に倒すこと。

◀ブロラハンを呼び出す

使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→50
属性攻撃力	—
消費MC	20→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ルーダックのIDを3体吸収する	溜め段階+1
	カルマ2	最初から	ルーダックでブロラハンを10体倒す	HP攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	ルーダックでルーダックを2体倒す	HP攻撃力5上昇
	カルマ4	連動	ルーダックでモラルタ／ベガルタを1体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	斬りつけ	1	—	1
	斬りつけ溜め1	1.5	—	1
	斬りつけ溜め2(カルマ1)	2	—	1
	—	—	—	—

ボタンを押しつづけて力を溜めることで、攻撃の威力を高められる。溜めている間は無防備になるため乱戦では使いにくいが、1対1の戦闘なら有効だ。遠めの間合いから出したり、敵が攻撃を空振りしたスキを狙うなど、反撃されない工夫をして使うように。

◀斬りつけ溜め1

エレン編

無限回廊

P.036〜P.041

ガーベラ

Garbera

風属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰C(P.037)、ブラフマの塔F(P.040)

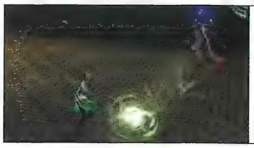
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	51
HP	120	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	竜巻	風	0.98	—
	風弾	風	0.98	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.75	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	25	アイテム	黄色の粉末(15%)

ワープを繰り返しつつ小型の風弾と竜巻を飛ばしてくる。どちらも弾速が遅く、発生してから実際に飛んでくるまで3秒ほど間隔があくので、すぐに左右へ移動すればよけられるはずだ。これらをかわしたら、ガーベラがワープする前に素早く攻撃しよう。



◀風弾

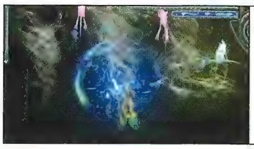
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	20→25
属性攻撃力	40→45
消費MC	25→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ガーベラでフォークスを5体倒す	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	ガーベラでウルーテルを10体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	暖かい木の実を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ4	連動	ガーベラのIDを5体吸収する	効果時間2秒延長

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	竜巻	1	1	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

自身の周囲に4つの竜巻を発生させる。効果範囲が非常に広く、しかも竜巻1つにつき2回ヒットする。乱戦時に使役すれば、襲ってくる敵を次々と返り討ちにできるだろう。ウルーテルやムスカリなど、空を飛んでいる敵への攻撃手段としても優秀だ。



◀竜巻

ブロラハン

Brollachan

無属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰DF、ペナルティエリア1・3(P.038)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	51
HP	95	属性攻撃力	—
ID出現HP	55以下		
属性耐久値	誘惑:5→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ジャンプ斬り	無	0.55	—
	大ジャンプ斬り	無	0.47	—
	低姿勢斬り	無	0.62	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	10	アイテム	緑色の鉱石(12%)

近距離攻撃が中心だが、遠くから大ジャンプ斬りを仕掛けてくることもあり、たとえ距離があっても油断は禁物。ただし、大ジャンプ斬りの攻撃範囲は狭く、左右に回避すれば容易によけられる。空振りさせたあとのスキを突いて反撃するといい。

◀大ジャンプ斬り

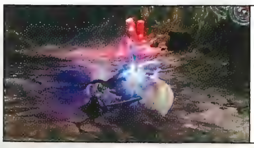
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	24→29
属性攻撃力	—
消費MC	4→2

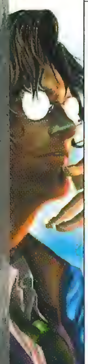
カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ブロラハンのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	ブロラハンのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	ブロラハンでフォークスを15体倒す	消費MC2低下
	カルマ4	3を解放	ブロラハンでスラムピンを5体倒す	HP攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	0.5	—	2
	連続攻撃3段目(カルマ1)	0.5	—	2
	連続攻撃4段目(カルマ2)	0.33	—	3

カルマを解放することで、最大4回まで連続攻撃できるようになる。射程が短く、HP攻撃力もあまり高くはないが、カルマ解放後は最大で8回ヒットするのが強み。敵に密着して使うと連続攻撃が全段当たることもあり、かなりのダメージを与えられる。



◀連続攻撃2段目



マビノギオン
Mabinogion

	雷属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰E(P.038)、ブラフマの塔BCDFGH(P.040)		
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	51
HP	120	属性攻撃力	25
ID出現HP	—		
属性耐久値	水:20→ID出現		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	鍵雷	雷	1.37	2
	体当たり	破壊	0.98	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.75	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	12	アイテム	紫色の粉末(15%)

上空を飛びながら周囲に向けて雷を落としてくる。これに触れると感電状態になってしまうため、不用意に近づかないこと。ロックオンして狙いを定め、離れた位置からペッグポウラーで攻撃しよう。これなら一撃で赤いIDを出現させられる。

◀鍵雷

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	1
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	40→45
消費MC	30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	マビノギオンのIDを5体吸収する	弾数アップ
	カルマ2	1を解放	マビノギオンのIDを10体吸収する	弾数アップ
	カルマ3	最初から	紫色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	マビノギオンでヘンキーを5体倒す	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	鍵雷	1	1	2
	鍵雷(カルマ1)	1	1	3
	鍵雷(カルマ2)	1	1	4
	—	—	—	—

上空にとどまり、しばらくの間雷を発生させる。地獄界のウルーテルなど、エレンを狙って直線的に向かってくる敵に効果的だ。ただし、初期状態だと雷が2本だけで攻撃範囲がやや狭い。実戦に投入するなら、カルマを解放して4本に増やしておきたい。

◀鍵雷

ヘーベトロット
Habetrot

	睡眠属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰BCDEFG(P.037～P.038)		
ID吸収操作	ストップ&ゴー(75秒)	HP攻撃力	51
HP	250	属性攻撃力	80
ID出現HP	80以下		
属性耐久値	雷:110→状態異常		
	誘惑:100→状態異常		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	片手殴り	無	0.62	—
	睡眠光線	睡眠	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.25	0.25	0.25	0.75	1	0	0	0.25	0.25

獲得EXP	120	アイテム	暖かい木の実(15%)

一定のダメージを与えるごとに分身していき、最終的には8体になる。分身は1回攻撃を当てれば消せるので、ブルズアイのように攻撃力より射程を重視した攻撃で早めに消してしまおう。そして、本体だけになったところをプークで連続攻撃していくのだ。

◀分身

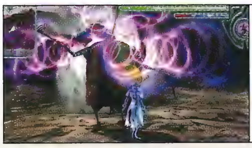
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	30→45
消費MC	50→40

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	紫石を1個使用する	効果範囲拡大
	カルマ2	最初から	緑水晶を5個使用する	属性攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	緑色の粉末を5個使用する	属性攻撃力10上昇
	カルマ4	3を解放	ヘーベトロットのIDを3体吸収する	消費MC10低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	睡眠光線	—	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

当たった敵を睡眠状態にする睡眠光線を、全方位に向けて放射する。攻撃前のスキが小さいうえに、空中の敵にも当たるほど効果範囲が広い。睡眠属性の攻撃が効く敵には絶大な戦力となるので、積極的にカルマを解放して強化しておこう。


◀睡眠光線

ハンプティ
Humpty

雷属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰D(P.038)、ブラフマの塔G(P.040)

ID吸収操作	通常
HP	200
ID出現HP	45以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

HP攻撃力	51
属性攻撃力	20

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ジャブ	雷	0.78	0.5
	ストレート	雷	1.17	0.75
	フック	雷	0.78	0.75
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	28	アイテム	紫色の粉末(15%)

最初はまったく動かないが、雷属性の攻撃を当てると起動して、ストレートやジャブを繰り出してくる。これらの攻撃は射程は短いものの、素早く動きながら放ってくるのでやっかい。プークなど攻撃前のスキが小さいフォークスで一気に仕留めよう。

◀ストレート

使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→40
属性攻撃力	40→50
消費MC	25→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ハンプティのIDを5体吸収する	溜め段階+1
	カルマ2	最初から	ハンプティでベールヴィントを3体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	ハンプティでベーヒアルを5体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	3を解放	緑色の粉末を5個使用する	消費MC10低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	ワンツー	0.5	0.5	2
	ワンツー溜め1	0.5	0.5	3
	ワンツー溜め2(カルマ1)	0.5	0.5	4
	—	—	—	—

帯電しながら前方に突進していき、ワンツーを繰り出す。また、力を溜めてから使うと、ヒット数が増えるうえに追尾性能も加わり、複数の敵を次々と殴り倒してくれるようになる。スラムピンやブロラハンなどの敵集団に対して使うと効果的だ。

◀ワンツー溜め2

スクライカー
Skriker

破壊属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	ブラフマの塔BD(P.040)

ID吸収操作	通常
HP	80
ID出現HP	—
属性耐久値	水:10→ID出現
	雷:30→状態異常
	—
	—

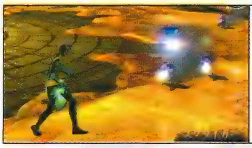
HP攻撃力	51
属性攻撃力	20

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	自爆	破壊	1.5	—
	突進	雷	0.1	3
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.75	0.75	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	15	アイテム	暖かい木の実(15%)

帯電しながら突進する攻撃を受けると、感電状態にされてしまう。突進のスピードは速いが、直線的にしか向かってこないため、タイミングを合わせて左右に動けばよけられるはずだ。かわしたあとにスキが生じるので、そこへペッグポウラーで攻撃しよう。



◀突進

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/突進攻撃
使役数	同時使役1→4
HP攻撃力	30
属性攻撃力	35
消費MC	40

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	スクライカーのIDを5体吸収する	同時使役数+1
	カルマ2	1を解放	スクライカーのIDを10体吸収する	同時使役数+1
	カルマ3	2を解放	スクライカーでフォークスを15体倒す	同時使役数+1
	カルマ4	連動	紫石を2個使用する	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	自爆	1	1	1
	自爆(カルマ1)	0.55	0.55	2
	自爆(カルマ2)	0.4	0.4	3
	自爆(カルマ3)	0.35	0.35	4

自動的に近くの敵に向かっていき、当たると自爆する。連発はできないものの攻撃の前後のスキが小さく、遠くから攻撃できるため使い勝手がいい。カルマを解放して同時使役数を増やせば、グラジオラスやアガパンサスといった強敵との戦闘でも活躍できる。

◀自爆

アンサラー
Answerer

切断属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰ペナルティエリア2・3(P.038)、ブラフマの塔CDGH(P.040)
ID吸収操作	通常
HP	170
ID出現HP	60以下
属性耐久値	雷:60→状態異常
	粘着:5→状態異常
	—
	—

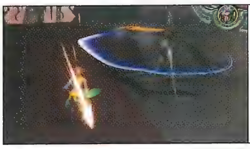
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転斬り	切断	0.62	—
	斬り落とし	切断	0.62	—
	反撃	切断	0.62	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.75	0.5	0.5	0	0	1	0	0.5

獲得EXP	35	アイテム	黄色の粉末(15%)

回転斬りは攻撃範囲が広く、アンサラーの背後にいても当たることがあるため、接近戦を挑むのは得策でない。むやみに近づかずに、遠めの間合いからガ・ボーの攻撃をギリギリで当てるようにしよう。そうすればダメージを与えつつ感電状態にさせられる。


◀回転斬り

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→22
属性攻撃力	22→24
消費MC	7→2

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アンサラーのIDを3体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	アンサラーのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	アンサラーでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ4	3を解放	アンサラーでバーゲストを3体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	0.5	0.5	2
	連続攻撃2段目	0.5	0.5	2
	連続攻撃3段目(カルマ1)	0.33	0.33	3
	連続攻撃4段目(カルマ2)	0.25	0.25	4

正面を斬りつける近距離攻撃。切断属性のフォークスでは唯一の連続攻撃で、カルマを解放すると最大4段まで出せるようになる。消費MCが少なく、気軽に連発できるのも強みだ。スプリガンやベルガモットといった、切断属性の攻撃が有効な強敵に使っていこう。

◀連続攻撃1段目

スプリガン
Spriggan

ガード属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	ブラフマの塔FH(P.040)
ID吸収操作	ストップ&ゴー(56秒)
HP	190
ID出現HP	60以下
属性耐久値	切断:200→行動不能
	—
	—
	—

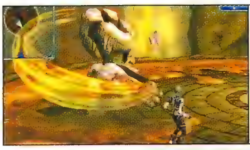
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	パンチ	破壊	1.25	—
	振り下ろし	破壊	1.56	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.25	0	0	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	35	アイテム	緑水晶(15%)

移動中はバリアを張っていて攻撃が効かない。まずは近づいて立ち止まらせ、バリアを解除させよう。立ち止まると攻撃してくるので、これをよけてからアンサラーなどで反撃するのだ。なおパンチは2段攻撃のため、1段目をよけても油断しないように。


◀パンチ

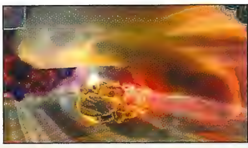
使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	全方位ガード
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	30→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	スプリガンのIDを5体吸収する	消費MC2低下
	カルマ2	1を解放	金色の鉱石を5個使用する	消費MC3低下
	カルマ3	2を解放	黄石を3個使用する	消費MC5低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ボタンを押している間、敵の攻撃をガードできる。全方位をカバーでき、何度でも攻撃を防げるが、同じガード属性のキルムーリやパトリオットと比べるとMCの消費が激しい。敵が攻撃してくる寸前に、しっかりタイミングを合わせて使役することが大事だ。


◀ガード

カンデラ
Candela

レアフォークス

雷属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰B(P.037)。カンデラ以外の無限回廊のフォークスを全種類吸収していると出現
ID吸収操作	バランス(150秒)
HP	240
ID出現HP	45以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

HP攻撃力	51
属性攻撃力	25

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	自爆	破壊	4	—
	ジャブ	雷	0.78	0.5
	ストレート	雷	1.17	0.75
	フック	雷	0.78	0.75

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0	0.75	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	28	アイテム	紫石(20%)

最初は動かないが、雷属性の攻撃を当てると動き出し、ダメージを与えられるようになる。動き出したあとも、雷属性の攻撃を当てないと自爆してIDを吸収できなくなるので要注意。プークなどの連続攻撃の合間に、適度にガ・ボーの攻撃を混ぜていこう。

◀自爆

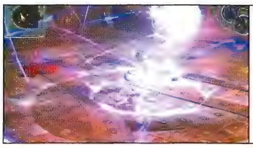
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→50
属性攻撃力	35→60
消費MC	45→30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	カンデラでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	カンデラでフォークスを15体倒す	消費MC10低下
	カルマ3	2を解放	カンデラでクーシーを10体倒す	両方の攻撃力25上昇
	カルマ4	連動	緑色の粉末を5個使用する	効果時間3秒延長

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	放電	0.4	0.4	4
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

全方位に向けて放電する攻撃で、雷属性のなかで最も攻撃範囲が広く、地獄界のウルーテルや背徳の村のエニグマなどに対し、絶大な効果を発揮する。使役してから放電するまでに大きなスキが生じるため、敵が近づいてくる前に使っておくのが鉄則だ。


◀放電

ボガート
Boggart

無属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山BD(P.043)
ID吸収操作	通常
HP	90
ID出現HP	60以下
属性耐久値	切断:40→ID出現
	粘着:5→状態異常
	睡眠:5→状態異常
	誘惑:5→状態異常

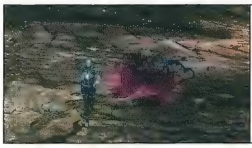
HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	クワッドチョップ	無	0.5	—
	ビックハンドアタック	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	0.5	0.5

獲得EXP	12	アイテム	紫色の粉末(12%)

踊るように動きながら殴りかかってくる。動きは遅いが、後ろに跳んで間合いを離すことがあるため、攻撃をかわされやすい。ホークやブルズアイなどの遠距離攻撃を使っていこう。なお、切断属性で攻撃すると、首をはねてIDを出現させられる。


◀ビックハンドアタック

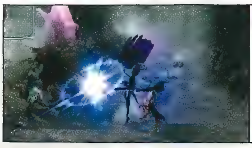
使役解説

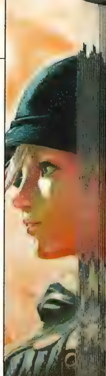
操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	28
属性攻撃力	—
消費MC	8→3

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ボガートのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	ボガートのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	ボガートでフォークスを5体倒す	消費MC2低下
	カルマ4	3を解放	ボガートでフォークスを10体倒す	消費MC3低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

使役すると正面にワンツーパンチを繰り出す。カルマを解放すると、これにジャンピングアッパーと振り下ろしが追加され、最大4段の連続攻撃になるのだ。プークと比べて攻撃速度と攻撃範囲がやや劣るものの、一撃の威力はボガートのほうが上だ。


◀連続攻撃4段目



コブラナイ
Coblynau

誘惑属性	オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山C(P.043)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	53
HP	110	属性攻撃力	20
ID出現HP	60以下		
属性耐久値	―		
	―		
	―		
	―		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	地震	地	1	―
	ジャンプ攻撃	無	1.32	―
	誘惑レーザー	誘惑	―	2
	―	―	―	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	40	アイテム	金色の鉱石(100%)

初めは地中に埋まっているが、地面から突き出た花を攻撃すると地上に出てきて暴れ出す。動きが速いので、こちらは広範囲を攻撃できるドゥルやガーベラを使って迎え撃とう。しばらくして再び地中に潜ったら、また花を攻撃して出現させればいい。

◀地中から出現

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	同時使役1→3
HP攻撃力	―
属性攻撃力	40→50
消費MC	60→50

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	脈打つ木の実を5個使用する	属性攻撃力10上昇
カルマ2	1を解放	紫色の粉末を5個使用する	消費MC10低下
カルマ3	最初から	コブラナイのIDを2体吸収する	同時使役数+1
カルマ4	3を解放	コブラナイのIDを3体吸収する	同時使役数+1

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	誘惑レーザー	―	1	1
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

前方の広範囲に誘惑属性の攻撃を行う。消費MCはやや多いが、攻撃速度と攻撃範囲、持続時間に優れ、ボガートやライネックとの乱戦で威力を発揮する。カルマを解放すると呼び出せる数が増え、そのぶん範囲が広くなるので、ぜひとも強化しておきたい。

◀誘惑レーザー

マンドラゴラ
Mandragora

無属性	オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山C(P.043)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	53
HP	110	属性攻撃力	―
ID出現HP	60以下		
属性耐久値	―		
	―		
	―		
	―		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ジャンプ攻撃	無	0.94	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	12	アイテム	緑水晶(15%)

コブラナイと同様に、花を攻撃すると地中から出てくる。こちらは集団で埋まっていて、どれか1体でも地上に出るとほかも一緒に現れるのだ。個別に狙うと死角から攻撃されやすいので、広範囲を攻撃できるガーベラを使いまとめて迎撃しよう。

◀ガーベラで攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／突進攻撃
使役数	同時使役1→4
HP攻撃力	35→45
属性攻撃力	―
消費MC	10

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	マンドラゴラのIDを3体吸収する	同時使役数+1
カルマ2	1を解放	マンドラゴラのIDを5体吸収する	同時使役数+1
カルマ3	2を解放	マンドラゴラでフォークスを10体倒す	同時使役数+1
カルマ4	最初から	暖かい木の実を5個使用する	HP攻撃力10上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	整列突進	0.5	―	2
	整列突進(カルマ1)	0.3	―	2
	整列突進(カルマ2)	0.25	―	2
	整列突進(カルマ3)	0.2	―	2

正面に向かって突進攻撃を行う。突進する距離は短いが、カルマを解放して同時使役数を増やすと、左右への攻撃範囲が広がって敵に当てやすくなる。HP攻撃力、消費MC、攻撃速度も優秀で、強化しておけば終盤まで主力として活躍できるはずだ。

◀整列突進

ファハン
Fachan

無属性　オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山 D F (P.043)

ID吸収操作	通常
HP	120
ID出現HP	60以下
属性耐久値	睡眠:5→状態異常
	誘惑:5→状態異常
	—
	—

HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	片手パンチ	無	0.75	—
	噛み付き	無	0.75	—
	ジャンプ攻撃	無	0.75	—
	両手パンチ	無	0.75	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0	0	0	1	1	0	0	0

獲得EXP	18	アイテム	暖かい木の実(15%)

正面に向けてジャンプ攻撃したり、拳を左右に振り回して攻撃してくる。方向転換するのが遅いので、素早く背後に回り込み、連続攻撃をたたき込んで倒そう。そのほか、距離をとってヘーベトロットを使い、睡眠状態にさせてから攻撃するのもアリ。

◀ジャンプ攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／突進攻撃
使役数	同時使役1→4
HP攻撃力	35
属性攻撃力	—
消費MC	25→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ファハンのIDを3体吸収する	同時使役数+1
	カルマ2	1を解放	ファハンのIDを5体吸収する	同時使役数+1
	カルマ3	2を解放	ファハンでフォークスを10体倒す	同時使役数+1
	カルマ4	最初から	黄色の粉末を5個使用する	消費MC10低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	整列突進	0.4	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に突進しながら攻撃する。動きや攻撃範囲はマンドラゴラと似ているが、こちらは1体につき1回しかヒットしない代わりに、身体が大きく敵に当たりやすいという利点がある。マンドラゴラを使った直後に繰り出し、波状攻撃を仕掛ける使い方がオススメだ。

◀整列突進

フォモール
Fomoire

破壊属性　オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山 E (P.043)

ID吸収操作	ビート(55秒)
HP	400
ID出現HP	90以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

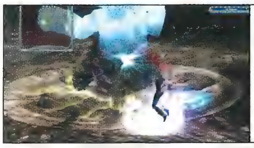
HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	噛み付き	破壊	1	—
	地震	地	1.32	—
	地面をめくる	破壊	1.32	—
	スイング	破壊	0.68	—
	パンチ	破壊	1.13	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.25	0.25	0.25	0.25	0.5	0	0	0.25	0.5

獲得EXP	120	アイテム	暖かい木の実(15%)

パンチや地震が危険なので接近戦は避け、離れたところからホークなどで攻撃するといい。しばらく戦っていると、ウルーテルとウルビュルを呼び出すことがある。そうなったらフォモールへの攻撃をいったん中断し、ウルーテルたちを先に片づけよう。



◀地震

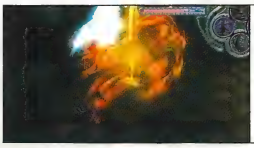
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／突進攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→45
属性攻撃力	45→50
消費MC	70

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	フォモールでフォモールを1体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	1を解放	フォモールでグラジオラスを3体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	連動	フォモールでガルガンチュアを1体倒す	効果範囲拡大
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	突進攻撃	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に突進していく攻撃で、HPと属性両方の攻撃力が高く、攻撃速度も申し分ない。しかも離れた位置から攻撃でき、上空の敵にまで当たるのだ。唯一にして最大の欠点は消費MCが多いこと。連発するのは不可能なので、使いどころを見極めるように。



◀突進攻撃

ライネック
Wryneck

無属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

項目	内容
主な出現エリア	断罪の塔BEF (P.044)
ID吸収操作	通常
HP	95
ID出現HP	60以下
属性耐久値	切断:40→ID出現
	粘着:5→状態異常
	睡眠:5→状態異常
	誘惑:5→状態異常
HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	クワッドチョップ	無	0.5	—
	ビックハンドアタック	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	0	0.5

獲得EXP	14	アイテム	紫色の粉末(12%)

見た目がボガートとよく似ているが、こちらは側転が得意で、攻撃したときに横によけられることがある。ドゥルやバーゲストといった、攻撃範囲が左右に広いフォークスで攻めよう。そのほか、ダメージ覚悟で懐に飛び込み、ガーベラで一掃するのも悪くない。

◀ドゥルで攻撃

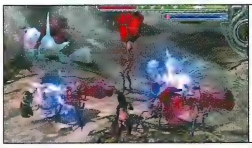
使役解説

項目	内容
操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	同時使役1→4
HP攻撃力	40→45
属性攻撃力	—
消費MC	10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ライネックのIDを5体吸収する	同時使役数＋1
	カルマ2	1を解放	ライネックのIDを10体吸収する	同時使役数＋1
	カルマ3	2を解放	ライネックのIDを15体吸収する	同時使役数＋1
	カルマ4	3を解放	ライネックでプークを20体倒す	HP攻撃力5上昇

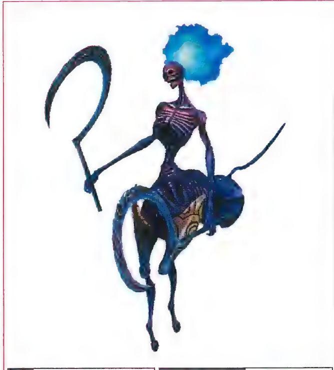
攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	整列攻撃	1	—	1
	整列攻撃(カルマ1)	0.6	—	1
	整列攻撃(カルマ2)	0.4	—	1
	整列攻撃(カルマ3)	0.4	—	1

整列していっせいに攻撃を繰り出す。射程は短いが、HP攻撃力と攻撃速度はかなりのもの。カルマを解放すると同時使役数が4体まで増え、前、上、左、右の4方向に攻撃できるようになる。プークやボガートの連続攻撃のあとに続けて呼び出すのがオススメ。



◀整列攻撃

ベーヒアル
Beithir



切断属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

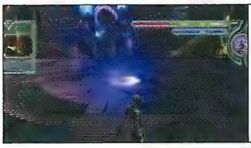
項目	内容
主な出現エリア	断罪の塔CF (P.044)
ID吸収操作	ビート(40秒)
HP	160
ID出現HP	65以下
属性耐久値	雷:100→状態異常
	睡眠:5→状態異常
	—
	—
HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	カマイタチ	切断	0.94	—
	首を刈る	切断	0.94	—
	振り下ろし	無	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.75	0.5	0.5	0	1	0	0	0.5

獲得EXP	46	アイテム	冷たい木の実(15%)

近距離では刃物の振り下ろし、遠距離ではカマイタチを飛ばして攻撃してくる。正面は避けて、側面や背後から攻撃するのが鉄則だ。複数で出現した場合は、プークやガーベラなど攻撃速度に優れたフォークスを使って、1体ずつ素早く倒すようにしたい。



◀カマイタチ

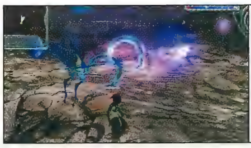
使役解説

項目	内容
操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離攻撃
使役数	—
HP攻撃力	32→37
属性攻撃力	40→45
消費MC	30→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	緑色の粉末を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	緑色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	最初から	ベーヒアルのIDを5体吸収する	弾数アップ
	カルマ4	3を解放	ベーヒアルでフォークスを20体倒す	弾数アップ

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	カマイタチ	0.5	0.5	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

切断属性のカマイタチを飛ばす攻撃で、カルマを解放すれば扇状に最大3発まで同時発射できるようになる。攻撃を出すまでのスキが大きく、弾速もやや遅いが、射程は非常に長い。敵の攻撃が届かない距離から連発して、敵を圧倒していこう。



◀カマイタチ

ベーグボルカ

Baogbolc

雷属性		オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	断罪の塔G(P.044)、審問の橋A(P.045)		
ID吸収操作	ストップ&ゴー(45秒)	HP攻撃力	53
HP	160	属性攻撃力	20
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	睡眠:5→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	鎌を投げる	無	0.94	—
	電撃	雷	0.75	1
	振り下ろし	無	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0	0.75	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	46	アイテム	紫色の粉末(15%)

近距離への振り下ろしのほか、前方へ鎌を投げたり、全方位へ電撃を落とすなど攻撃手段が多彩。とくに電撃は攻撃範囲が広く、出されてから回避するのが難しい。これを出してくる前に側面や背後に素早く回り込み、プークやガーベラで一気に倒そう。

◀電撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→38
属性攻撃力	35→43
消費MC	50→45

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ベーグボルカのIDを3体吸収する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	1を解放	ベーグボルカのIDを5体吸収する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ3	最初から	ベーグボルカでフォークスを20体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ4	3を解放	ベーグボルカでホークを10体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	落雷	0.5	0.5	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

全方位を落雷で攻撃する。攻撃範囲と持続時間は優秀だが、発動するまでに時間がかかる。敵が接近してくる前に、あらかじめ使役しておくのがベストだ。使役中もエレンは自由に動けるので、ほかのフォークスと組み合わせて使うとなおよい。

◀落雷

ベールヴィント

Baolwind

風属性		オススメ度	★★☆

戦闘解説

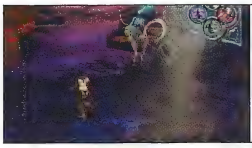
主な出現エリア	断罪の塔J(P.044)、審問の橋A(P.045)		
ID吸収操作	ビート(35秒)	HP攻撃力	53
HP	160	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	雷:200→状態異常		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	鎌を投げる	風	0.94	—
	竜巻	風	0.94	—
	振り下ろし	無	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.75	0.5	0	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	46	アイテム	緑色の粉末(15%)

刃物で斬りつけたり、竜巻を発生させて攻撃してくる。竜巻のスピードは遅いが、エレンをしつこく追いかけてくるため、これを出されたらいったん攻撃をやめて回避に専念すること。攻撃するときは背後に回り込み、マンドラゴラやファハンを使うといい。



◀竜巻

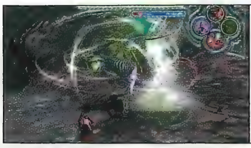
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→35
属性攻撃力	40→50
消費MC	30→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ベールヴィントのIDを3体吸収する	消費MC10低下
	カルマ2	1を解放	ベールヴィントのIDを5体吸収する	効果範囲拡大
	カルマ3	最初から	ベールヴィントでフォークスを20体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	3を解放	ベールヴィントでブラウニーを15体倒す	両方の攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	竜巻	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に巨大な竜巻を飛ばす。速度は遅いが攻撃範囲が上方向に広く、ウルーテルやウルビュルといった上空を飛んでいる敵にも当てられる。難点は発動までのスキが大きいこと。敵との間合いをしっかりあけてから使うように心がけよう。



◀竜巻

ウルーテル
Ulghter

水属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山E(P.043)、断罪の塔CEI(P.044)		
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	53
HP	90	属性攻撃力	—
ID出現HP	—		

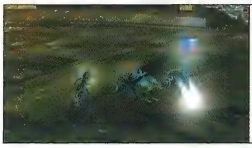
属性耐久値
雷:120→状態異常+ID出現
風:120→ID出現
誘惑:5→状態異常
—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	水泡弾	水	1	—
	体当たり	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	15	アイテム	紫色の粉末(15%)

上空を飛び回りながらこちらの様子をうかがい、ときおり低空飛行で体当たりしてくる。体当たりのスピードはかなり速く、集団で次々に出されるとかわすのが困難。だが、ガーベラで攻撃を連発していれば、突っ込んできたウルーテルを簡単に迎撃できる。



◀体当たり

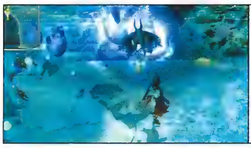
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→35
属性攻撃力	32→42
消費MC	25→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ウルーテルのIDを5体吸収する	効果時間1.5秒延長
	カルマ2	1を解放	ウルーテルのIDを10体吸収する	効果時間1.5秒延長
	カルマ3	最初から	冷たい木の実を5個使用する	消費MC10低下
	カルマ4	3を解放	冷たい木の実を5個使用する	両方の攻撃力10上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	水泡弾	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

単発の水泡弾を前方に向けて撃ち出す。水属性の攻撃のなかではとくに発動が速く、射程も優秀。ただし弾速は遅く、小型で素早い敵にはかわされやすいという欠点もある。それをカバーするため、標的をロックオンしたうえで中距離から使役していこう。



◀水泡弾

ウルビュル
Ulbyr

粘着属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山E(P.043)、断罪の塔GIJ(P.044)		
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	53
HP	90	属性攻撃力	80
ID出現HP	—		

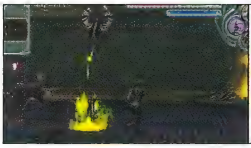
属性耐久値
雷:120→状態異常+ID出現
風:120→ID出現
誘惑:5→状態異常
—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	体当たり	無	0.75	—
	粘着弾	粘着	0.1	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	15	アイテム	緑色の粉末(15%)

ウルーテルと同様の体当たりをしてくるうえに、この敵は上空から粘着弾を吐いてくることがある。粘着弾の効果範囲は狭いため、こまめに動き回っていれば当たる危険はないはず。体当たりを出される前に、ガーベラを使って倒してしまうといい。



◀粘着弾

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	30→40
消費MC	35→30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ウルビュルのIDを3体吸収する	属性攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	ウルビュルのIDを5体吸収する	属性攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	暖かい木の実を5個使用する	消費MC5低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	粘着弾	—	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に粘着液の弾を吐き出す。粘着弾はすぐ地面に落ちてしまい、中距離程度までしか届かない。しかし発動が速く、消費MCも少ないため連発がしやすいのだ。ボガートやライネックなど、粘着属性の攻撃が有効な敵と戦う際に活用したい。

◀粘着弾

モラルタ／ベガルタ
Morallta/Beagallta

雷属性			
風属性		オススメ度	★★★

戦闘解説

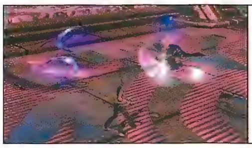
主な出現エリア	断罪の塔K(P.045)	HP攻撃力	53
ID吸収操作	ストップ＆ゴー(150秒)	属性攻撃力	25
HP	300		
ID出現HP	－		
属性耐久値	誘惑：10→身体が黒くなる		
	睡眠：200→状態異常＋ID出現		
	－		
	－		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転攻撃	風	0.94	－
	三段斬り	風	0.75	－
	ジャンプ攻撃	雷	0.94	1
	大ジャンプ攻撃	雷	0.66	1.25
	直進雷弾	雷	1.13	1
	追跡雷弾	雷	0.56	1

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5

獲得EXP	140	アイテム	暖かい木の実(15%)

体の色によって有効な攻撃の属性が変わる。普段は誘惑属性のコブラナイ、身体が黒くなったときは睡眠属性のヘーベトロットで攻めるといい。この敵の攻撃は、ある程度の距離を保って左右に回避すれば容易にかわせる。空振りしたスキを狙って反撃しよう。



◀直進雷弾

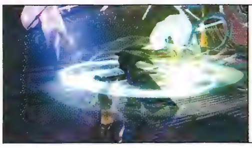
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／突進攻撃
使役数	－
HP攻撃力	35→47
属性攻撃力	40→52
消費MC	35→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	モラルタ／ベガルタのIDを1体吸収する	消費MC10低下
	カルマ2	最初から	モラルタ／ベガルタでブロラハンを10体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	モラルタ／ベガルタでルーダックを3体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	連動	モラルタ／ベガルタでマラバリクを3体倒す	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	回転斬り(風属性)	0.2	0.2	2
	突進(雷属性)	0.8	0.8	1
	－	－	－	－
	－	－	－	－

2つの属性を備えている唯一の攻撃手段。最初は風属性の回転斬りを繰り出し、そのあとに雷属性の突進をするのだ。いずれも攻撃速度に優れ、突進は射程も長い。ベーヒアルのような、風属性と雷属性の攻撃が両方有効な敵にうってつけだ。



◀回転斬り

キャースク
Caesg

レアフォークス

誘惑属性		オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山F(P.043)。キャースク以外の地獄界のフォークスを全種類吸収していると出現

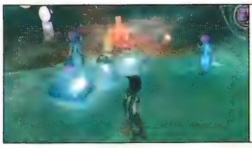
ID吸収操作	タイミング(20秒)	HP攻撃力	53
HP	60	属性攻撃力	－
ID出現HP	－		
属性耐久値	睡眠：90→状態異常＋ID出現		
	－		
	－		
	－		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	サマーソルトキック	水	1.13	－
	水泡	水	0.5	－
	－	－	－	－
	－	－	－	－

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	45	アイテム	黄石(20%)

3体で出現して水泡を飛ばしてくる。吸収モードがあるためジャマな2体を片づけたいが、1体でも倒すと残りが消えてしまう。ここは3体同時にIDを赤くして吸収を行うのだ。わざと背中を向けて1カ所におびき寄せ、ヘーベトロットでまとめて攻撃しよう。



◀水泡

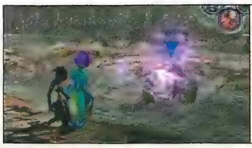
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離／単発攻撃
使役数	－
HP攻撃力	－
属性攻撃力	25
消費MC	25→5

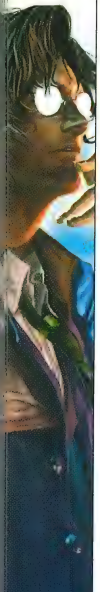
カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	紫色の粉末を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	黄色の粉末を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	緑色の粉末を5個使用する	消費MC10低下
	－	－	－	－

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	投げキッス	－	1	1
	－	－	－	－
	－	－	－	－
	－	－	－	－

投げキッスで前方にハート型の弾を飛ばし、命中した敵を誘惑状態にする。弾速は遅いが射程が長く、敵を追尾する性能もあるため、敵が単体なら使いやすい。また消費MCが少なく、発動してからすぐにほかのフォークスを使役できるのも大きな利点だ。



◀投げキッス



テランセラ
Telanthera

風属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	天つが原BDE(P.049〜P.050)
ID吸収操作	通常
HP	120
ID出現HP	45以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

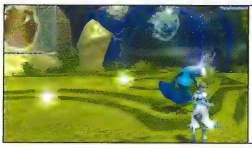
HP攻撃力	57
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	伸腕影撃	無	0.52	—
	竜巻	風	0.7	—
	風塊	風	0.7	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0.5	0.75	0.5	0	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	22	アイテム	暖かい木の実(15%)

ワープしながら前方に腕や竜巻を飛ばしたり、周辺に風塊を振りまいて攻撃する。そのほか、ワープ時に発生する竜巻に当たってもダメージを受けるので注意しよう。敵が攻撃の手を休めたスキに近づいて、素早く出せる無属性の連続攻撃で倒すといい。


◀風塊

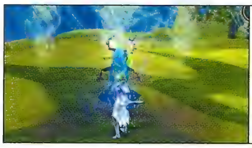
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→33
属性攻撃力	40→48
消費MC	35

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	テランセラのIDを5体吸収する	弾数アップ
	カルマ2	1を解放	テランセラのIDを10体吸収する	弾数アップ
	カルマ3	最初から	テランセラでムスカリを5体倒す	両方の攻撃力8上昇
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	竜巻	0.75	0.75	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

巨大な竜巻を前方に飛ばす。竜巻が出るまでにやや時間がかかるものの、攻撃範囲がかなり広く、前方の敵を一掃するのに役立つ。また、竜巻の持続時間が長く、テランセラが消えてもしばらくの間は残るため、連発して弾幕のように使うことも可能だ。


◀竜巻

ムスカリ
Muscari

雷属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	天つが原CDE(P.049〜P.050)、想念宮AB(P.051)
ID吸収操作	通常
HP	120
ID出現HP	45以下
属性耐久値	睡眠:10→状態異常
	—
	—
	—

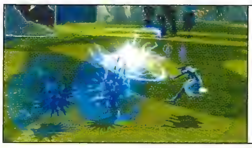
HP攻撃力	57
属性攻撃力	20

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	電撃落下	雷	0.52	2
	範囲電撃	雷	0.63	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
	0.5	0	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	35	アイテム	緑色の粉末(15%)

上空から急降下する電撃落下はスピードが速くよけにくい。降下前に身体が光るので、これを見たらすぐ左右に動いてかわそう。それからマンドラゴラなどで攻撃して、上空へ逃げる前に仕留めるのだ。このほか、敵の真下からガーベラを使うのも効果的。


◀電撃落下

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→40
属性攻撃力	45→55
消費MC	40

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	紫色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	暖かい木の実を5個使用する	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	連動	ムスカリのIDを5体吸収する	効果範囲拡大
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	電撃落下	0.25	0.25	4
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

帯電しながら突進していく。スピードと射程に優れ、攻撃力も高めなので使いやすい。また、雷属性の攻撃で感電状態になるアガパンサスのような敵を足止めするのに最適だ。ただし、攻撃前のスキがかなり大きいため、敵との間合いを広くとって使うこと。

◀電撃落下

グラジオラス
Gladiolus

破壊属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	天つが原CD(P.049)、想念宮A(P.051)
ID吸収操作	ビート(100秒)
HP	300
ID出現HP	45以下
属性耐久値	破壊:280→行動不能
	—
	—
	—

HP攻撃力	57
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	空中ダッシュ攻撃	破壊	0.7	—
	パンチ	破壊	1	—
	レーザー	破壊	0.7	—
	—	—	—	—

	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
防御値	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	55	アイテム	緑色の鉱石(15%)

遠距離からの空中ダッシュ攻撃をよけるのは難しいため、接近戦を挑もう。近づいたら回避を使って背後をとり、破壊属性で攻撃。破壊の耐久値を0にすれば、無と切断属性の攻撃が効くようになるのだ。あとはプークの連続攻撃で仕留めればいい。

◀空中ダッシュ攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	66→77
属性攻撃力	74→85
消費MC	70

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	グラジオラスのIDを3体吸収する	両方の攻撃力4上昇
	カルマ2	1を解放	グラジオラスでフォークスを25体倒す	両方の攻撃力4上昇
	カルマ3	連動	紫石を1個使用する	両方の攻撃力3上昇
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	レーザー	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

左腕からレーザーを発射して広範囲をなぎ払う。発射までに2秒ほどかかるうえ、その間は動けないので、敵との距離をしっかり離して使うことが大切だ。なお身体の左側のほうが攻撃範囲が広いため、ロックオンせずに、やや右を向いて出すと当てやすい。

◀レーザー

アガパンサス
Agapanthus

無属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	想念宮BD(P.051)
ID吸収操作	ストップ&ゴー(80秒)
HP	300
ID出現HP	150以下
属性耐久値	雷:100→状態異常
	破壊:150→鎧破壊
	—
	—

HP攻撃力	57
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	打ち下ろし	炎	1.4	—
	突進	破壊	1	—
	なぎ払い	破壊	1.2	—
	はたき	無	0.87	—

	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
防御値	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	50	アイテム	緑水晶(15%)

正面に向けて打ち下ろしや突進を繰り出してくるので、常に敵の側面や背後に回り込んで攻撃しよう。破壊属性の攻撃を当てていくと鎧がはがれ、誘惑、睡眠、粘着以外の属性の攻撃も効くようになる。そうなったら、プークなどの連続攻撃で攻め立てよう。

◀打ち下ろし

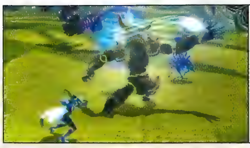
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	60→70
属性攻撃力	—
消費MC	30→20

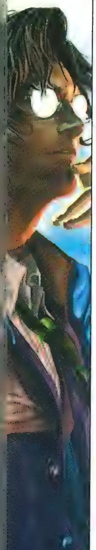
カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アガパンサスのIDを5体吸収する	消費MC10低下
	カルマ2	1を解放	アガパンサスでフォークスを10体倒す	HP攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	アガパンサスでヘーベトロットを1体倒す	HP攻撃力5上昇
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	振り上げワンツー	0.6	—	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

突進しながら両手を振り回す連続攻撃で、HP攻撃力、攻撃範囲ともに優秀。攻撃前の予備動作が長く大きなスキが生じるものの、破壊属性以外の攻撃なら、アガパンサスが打ち消されることはない。この特性により、盾代わりとしても利用できるのだ。



◀振り上げワンツー



ベルガモット
Bergamot

切断属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	想念宮CD(P.051)

ID吸収操作	タイミング(50秒)
HP	140
ID出現HP	60以下
属性耐久値	誘惑:5→状態異常
	―
	―
	―

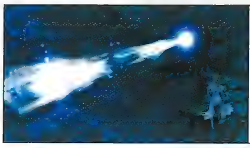
HP攻撃力	57
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	真空刃	切断	0.52	―
	ブレス	氷	1	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
防御値	0.5	0	0.5	0.5	1	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	45	アイテム	金色の鉱石(15%)

真空刃やブレスの射程が長く近づきにくいため、コブラナイなどで誘惑状態にさせてから攻めていこう。また、アンモビウムと同時に出現した場合は、アンモビウムを先に倒すといい。こちらは吸収モードになるため、ID吸収に時間がかかるからだ。



◀ブレス

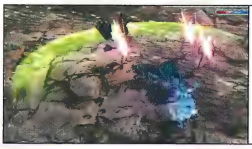
使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	近距離/範囲攻撃
使役数	―
HP攻撃力	28
属性攻撃力	35
消費MC	30→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	緑色の粉末を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	ベルガモットでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	ベルガモットのIDを8体吸収する	溜め段階+1
	―	―	―	―

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	真空刃	1	1	1
	真空刃溜め1	1.5	1.5	1
	真空刃溜め2(カルマ3)	1.5	1.5	1
	―	―	―	―

地面すれすれに扇状の真空刃を放つ。左右への範囲が広く、前方のほぼ180°をカバーしているため、敵集団相手にうってつけだ。また、ボタンを押しつづけて力を溜めれば威力を高められる。敵から離れた位置で力を溜め、おびき寄せてから発動するといい。



◀真空刃

アンモビウム
Ammobium

破壊属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	想念宮CD(P.051)

ID吸収操作	通常
HP	130
ID出現HP	60以下
属性耐久値	睡眠:5→状態異常
	―
	―
	―

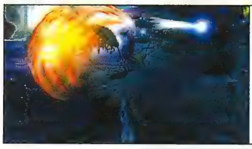
HP攻撃力	57
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	体当たり	破壊	1	―
	ブレス	氷	1	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

	無	雷	水	風	誘惑	睡眠	粘着	切断	破壊
防御値	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	0	0.5	0.5

獲得EXP	45	アイテム	緑色の鉱石(15%)

エレンをまっすぐ追いかけてきたあと、体当たりやブレスを繰り出してくる。どちらも正面へ向けた攻撃のため、敵の側面や背後に回れば当たることはない。あとはヘーベトロットなどで睡眠状態にさせてから攻撃すれば、より安全に倒せるだろう。



◀体当たり

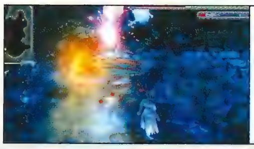
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離/単発攻撃
使役数	―
HP攻撃力	40
属性攻撃力	45
消費MC	30→10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アンモビウムのIDを5体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	アンモビウムでガ・ボーを3体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC10低下
	―	―	―	―

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	回転頭突き	1	1	1
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

なぎ払うような動作で回転頭突きを出す。HPと属性両方の攻撃力が高く、小型の敵ならダウンさせることも可能。ただし、攻撃前のスキが大きく射程も短いため、動き回る敵には当てにくい。敵の攻撃を空振りさせたあとなど、動きが止まったスキを狙うこと。



◀回転頭突き

コロプナ
Coropuna

破壊属性　オススメ度 ★☆☆

使役解説

入手条件	「怒りのマラバリク」をクリア(P.055)		
操作タイプ	通常タイプ	HP攻撃力	35→40
特徴	遠距離／突進攻撃	属性攻撃力	40→45
使役数	—	消費MC	30→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	コロプナでガ・ボーを3体倒す	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	コロプナでガルガンチュアを1体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	コロプナでスプリガンを3体倒す	両方の攻撃力5上昇
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	自爆	0.5	0.5	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

使役すると前方に向けて走っていき、一定距離進むか敵に当たると自爆して、広範囲にダメージを与える。同時に敵をダウンさせることも可能だ。属性攻撃力がかなり高いので、敵の破壊属性の耐久値を素早く減らしたいときに活用しよう。

グリンディロー
Grindylow

風属性　オススメ度 ★★☆

使役解説

入手条件	「珍味マンドラゴラ」をクリア(P.056)		
操作タイプ	通常タイプ	HP攻撃力	25→30
特徴	中距離／範囲攻撃	属性攻撃力	40→45
使役数	—	消費MC	30→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	グリンディローでフォークスを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	1を解放	グリンディローでフォークスを8体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	黄石を1個使用する	両方の攻撃力2上昇
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	突風	0.4	0.4	3
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に勢いよく突風を吐き出す。攻撃時のスキが大きいため、敵との間合いには要注意。距離が近すぎるときは、いったん後退してから使うこと。ちなみに、同じ風属性のブーブリーと似た性能だが、こちらのほうが攻撃範囲が上方向に広い。

アルハズラッド
Alhazred

雷属性　オススメ度 ★★☆

使役解説

入手条件	「ウリシュクの集会」をクリア(P.056)		
操作タイプ	通常タイプ	HP攻撃力	25→33
特徴	設置攻撃	属性攻撃力	35→43
使役数	—	消費MC	25→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アルハズラッドでペッグポウラーを3体倒す	両方の攻撃力4上昇
	カルマ2	1を解放	アルハズラッドでマラバリクを1体倒す	両方の攻撃力4上昇
	カルマ3	最初から	緑色の粉末を5個使用する	消費MC10低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	電撃	0.6	0.6	3
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

上空にとどまり、敵が近づいてきたところで四方に向けて電撃を放つ。攻撃の威力では同系統のマビノギオンにやや劣るが、こちらは敵の動きに反応して自動的に攻撃するのだ。集団戦で呼び出しておけば、次々と敵を迎え撃ってくれる。

カハラエス
Cyhyraeth

無属性　オススメ度 ★☆☆

使役解説

入手条件	「真央の暴れ者」をクリア(P.056)		
操作タイプ	溜めタイプ	HP攻撃力	40→50
特徴	遠距離攻撃	属性攻撃力	—
使役数	—	消費MC	30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	緑水晶を10個使用する	溜め段階+1
	カルマ2	1を解放	緑色の鉱石を10個使用する	溜め段階+1
	カルマ3	2を解放	金色の鉱石を5個使用する	HP攻撃力10上昇
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	投石	0.5	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に石を投げつける攻撃。攻撃時のスキは大きいが、無属性ではトップクラスの射程とHP攻撃力を誇る。また、力を溜めれば投げる石の数を増やすことが可能。カルマを解放して溜め段階を増やせば、最大4個まで同時に投げられる。

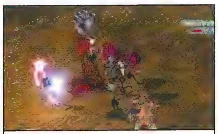
デュルガー
Duergar

無属性 オススメ度 ★☆☆

入手条件 「Dungeon Trial」で討伐ポイントの累計が30000を突破する

使役解説

前方にパンチする近距離攻撃を持つ。最初は1体しか出せないが、カルマを解放すると最大で4体同時に使役できるようになる。左右への攻撃範囲は狭いものの、前方に集中攻撃するため、単体に対してなら複数回ヒットさせやすい。すべてヒットさせれば大ダメージを期待できる。



▲整列攻撃

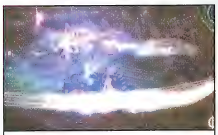
パイドパイパー
Pied Piper

睡眠属性 オススメ度 ★☆☆

入手条件 PSPとの連動（2007年7月現在の予定）

使役解説

敵を睡眠状態にする音波を全方位に向けて放つため、周囲に多数の敵がいる状況で非常に役立つ。使役した瞬間からピンク色の音波が発生するが、これには睡眠状態にする効果はない。その約1秒後に出てくる黄色の音波に睡眠を引き起こす効果があると覚えておこう。



▲睡眠音波

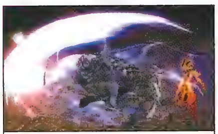
コルブランド
Collbrande

切断属性 オススメ度 ★★☆

入手条件 「Dungeon Trial」で討伐ポイントの累計が150000を突破する

使役解説

鋭いトサカで頭突きを見舞う突進攻撃を持つ。オグマをパワーアップさせたというべきフォークスで、消費MCがやや多いものの、オグマの欠点だった射程の短さが解消されている。攻撃前後のスキの小ささと突進速度も申しぶんなく、地上の敵に対しては無類の強さを発揮するだろう。



▲突進攻撃

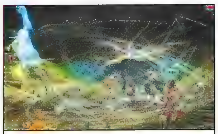
カラドリウス
Charadrius

風属性 オススメ度 ★★★

入手条件 PSPとの連動（2007年7月現在の予定）

使役解説

突風を巻き起こして全方位を攻撃する。この攻撃範囲の広さに加えて、攻撃前後のスキの小ささも魅力。さらには、HPと属性どちらの攻撃力も高く、風属性のフォークスのなかでは他を寄せつけない強さを誇っている。消費MC量は非常に多いが、それに見合うだけの価値はあるだろう。



▲突風

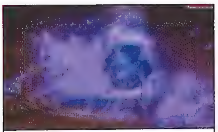
カラドボルグ
Kaladbolg

水属性 オススメ度 ★★★

入手条件 「Dungeon Trial」でダンジョンポイントが4500以上のダンジョンをアップロードする

使役解説

強烈な水爆発を起こして全方位に攻撃する。攻撃が出るまでに時間はかかるが、攻撃範囲の広さはトップクラス。空中の敵にも命中させられるほどだ。また、カルマを解放して消費MCを減らせば、MCゲージが最大のときに2連続で使役できるようになり、さらに使い勝手が増す。



▲水爆発

プーク
Pouke

無属性	オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野BCE(P.021)、ドゥルの道C(P.023)、ゲッシュの森AF(P.024〜P.025)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40
HP	80	属性攻撃力	—
ID出現HP	40以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	突き	無	0.75	—
	なぎ払い	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	2	獲得TP	3	アイテム	脈打つ木の実(12%)

手に持った枝でなぎ払いや突きを繰り出してくる。1対1のときはどんな攻撃でも簡単に倒せるが、集団で現れたときは注意が必要。囲まれるとダメージを受けやすいため、攻撃範囲が広いパウリーやバーゲストなどでまとめて攻撃しよう。

◀突き

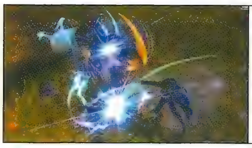
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→28
属性攻撃力	—
消費MC	4→2

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	プークのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	プークのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	脈打つ木の実を10個使用する	消費MC2低下
	カルマ4	3を解放	プークでプロラハンを5体倒す	HP攻撃力8上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

左右に攻撃範囲が広い連続攻撃で、複数の敵を同時に攻撃できるのが強み。また、敵をロックオンしていなければ、2段目以降の攻撃の向きを自由に変えられる。敵集団を相手にするときはロックオンせず、向きを変えながらまんべんなく攻撃していくといい。


◀連続攻撃1段目

キルムーリ
Killmoulis

ガード属性	オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野BCE(P.021)、ドゥルの道B(P.022)、ゲッシュの森F(P.025)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40
HP	80	属性攻撃力	—
ID出現HP	40以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	足払い	無	0.75	—
	体当たり	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	2	獲得TP	3	アイテム	緑色の粉末(15%)

攻撃の射程が短く、近づきすぎなければ当たることはない。こちらの攻撃がギリギリ届く距離から攻撃していけば、問題なく倒せる敵だ。ただし、身体を丸めたときは正面からの攻撃がガードされるため、このときは側面から攻撃すること。

◀ガード

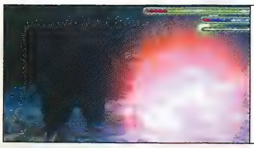
使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	全方位ガード
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	20→10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	キルムーリのIDを5体吸収する	消費MC2低下
	カルマ2	1を解放	キルムーリのIDを10体吸収する	消費MC3低下
	カルマ3	2を解放	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC5低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ボタンを押している間、どの方向から来る攻撃も1回だけガードする。ダメージを完全に防ぐものの1回だけのため、囲まれたときや手数が多い敵との戦いには不向き。そういう状況では回避を優先しよう。ダメージの大きい単発攻撃に合わせて使うのが基本だ。


◀ガード

トレント
Treant

無属性 オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野C (P.021)、歓びの野F (P.022)、ドゥルの道CE (P.023)

項目	値
ID吸収操作	通常
HP	135
ID出現HP	45以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

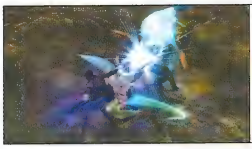
HP攻撃力	40
属性攻撃力	—

	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
攻撃手段	うずまき払い	無	1	—
	引っかき	無	1	—
	連続引っかき	無	0.75	—
	—	—	—	—

	無	炎	氷	地	切断	破壊
防御値	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	10	獲得TP	6	アイテム	冷たい木の実(15%)

前足の爪で引っかいたり、飛びかかって攻撃してくる。向かい合って戦うと手痛いダメージを受けかねないので、敵の攻撃が届かない側面や背後に回り込もう。それからブークなどで攻撃すれば、一方的にダメージを与えていける。



◀ブークで攻撃

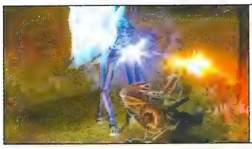
使役解説

項目	値
操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／突進攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→50
属性攻撃力	—
消費MC	15→5

	カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ解放	カルマ1	最初から	トレントのIDを5体吸収する	HP攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	トレントでフォークスを8体倒す	HP攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	トレントでオグマを2体倒す	消費MC5低下
	カルマ4	最初から	黄色の粉末を10個使用する	消費MC5低下

	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
攻撃データ	突進	1	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に突進して爪でひっかく。このときキーツも同時に前方へ踏み出す。パウリーのように強力な近距離攻撃を持つ敵には、中距離からこのトレントで攻撃するのが安全だ。突進後すぐ回避をして、敵との距離を離して再び突進する、といった戦法を繰り返そう。



◀突進

アンドラステ
Andraste

破壊属性 オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	ドゥルの道B (P.022)

項目	値
ID吸収操作	タイミング(70秒)
HP	300
ID出現HP	60以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

HP攻撃力	40
属性攻撃力	—

	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
攻撃手段	回転	破壊	0.75	—
	空中体当たり	破壊	1.5	—
	ジャンプ攻撃	破壊	1	—
	—	—	—	—

	無	炎	氷	地	切断	破壊
防御値	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	40	獲得TP	8	アイテム	冷たい木の実(15%)

飛んでいるときは急降下する空中体当たりを、地上にいるときは転がりながら突進する回転を使う。どちらも正面にいなければ当たらないので、背後に回り込んで攻撃していこう。なお、飛んでいるときは、パウリーの鼻ハンマーでたたき落とすといい。

◀空中体当たり

使役解説

項目	値
操作タイプ	溜めタイプ
特徴	中距離／突進攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→40
属性攻撃力	30→40
消費MC	50→40

	カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ解放	カルマ1	最初から	アンドラステでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	アンドラステでフォークスを15体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	2を解放	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC10低下
	カルマ4	連動	アンドラステのIDを1体吸収する	溜め段階+1

	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
攻撃データ	突進	0.34	0.34	3
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

回転しながら前方に突進する。射程が長めで、多少離れた位置からでも攻撃を当てられるのがウリ。ボタンを押しつづけて力を溜めれば、さらに射程を伸ばすことも可能だ。また、敵を貫通するので直線上に並んだ複数の敵を巻き込むこともできる。

◀突進

パウリー
Poury

地属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野E(P.021)、ドゥルの道B(P.022)、ゲッシュの森AB(P.024)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40
HP	140	属性攻撃力	—
ID出現HP	40以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	地震	地	0.75	—
	なぎ払い	破壊	0.75	—
	鼻ハンマー	破壊	0.5	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5

獲得EXP	6	獲得TP	5	アイテム	冷たい木の実(15%)

鼻についたハンマーで地面をたたいて地震を起こす。全方位に攻撃判定があり、当たるとダウンさせられてしまう。またこちらの攻撃を当てても、パウリーの攻撃は中断させられない。ハンマーを振り上げる動作をしたときは、回避で間合いをとるように。

◀地震

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	20→28
属性攻撃力	25→33
消費MC	60→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	赤色の液体を1個使用する	消費MC40低下
	カルマ2	1を解放	黄色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力4上昇
	カルマ3	1を解放	脈打つ木の実を5個使用する	両方の攻撃力4上昇
	カルマ4	連動	パウリーのIDを5体吸収する	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	鼻ハンマー	0.25	0.25	1
	地震	0.5	0.5	2
	地震(カルマ4)	0.25	0.25	4
	—	—	—	—

前方に向けて地震を発生させる攻撃。敵集団を相手にするときに使えば、効率よくダメージを与えていける。また、地震の予備動作として振り上げる鼻ハンマーは上空の敵にも当たる。アンドラステのような飛んでいる敵をたたき落とす際に活用するといい。

◀鼻ハンマー

オグマ
Ogma

切断属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	ドゥルの道E(P.023)、ゲッシュの森A(P.024)

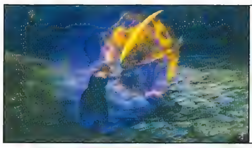
ID吸収操作	タイミング(20秒)	HP攻撃力	40
HP	160	属性攻撃力	—
ID出現HP	40以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	斬りかかり	切断	0.5	—
	ダッシュ攻撃	切断	0.75	—
	飛びかかり	切断	0.5	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	15	獲得TP	8	アイテム	暖かい木の実(15%)

トサカで斬りかかったり、ダッシュ攻撃で突進してくる。どれも当たると大ダメージを受けてしまうため、不用意に近づかずにダッシュ攻撃を待とう。そして、突進してきたらガードでこれをしのぐ。するとオグマは倒れるので、このスキにプークなどで攻めるのだ。



◀ダッシュ攻撃

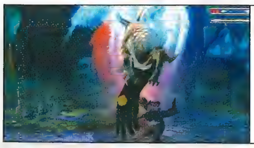
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	35→43
属性攻撃力	35→43
消費MC	15→10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	オグマのIDを1体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	最初から	オグマでフォークスを8体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	2を解放	オグマでトレントを3体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	オグマでスプリガンを3体倒す	両方の攻撃力3上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	振り下ろし	0.25	0.25	4
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

トサカを振り下ろす近距離攻撃だが、振り下ろす前に前方へ突進するため、中距離から使っても攻撃が届く。また、突進前の飛び上がる動作の段階から攻撃判定があるので、敵に密着して使えば複数回ヒットが狙えるのだ。ただし、小型の敵には当てにくい。



◀振り下ろし

バガブー

Bug-a-boo

無属性		オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	歓びの野F（P.022）

ID吸収操作	タイミング（50秒）	HP攻撃力	40
HP	150	属性攻撃力	—
ID出現HP	—		
属性耐久値	炎：25→ID出現		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段 攻撃名	属性	HP係数	属性係数
片手殴り	無	0.75	—
毛針	無	1.5	—
—	—	—	—
—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	獲得TP	アイテム
10	8	暖かい木の実（15%）

全身の毛を逆立てて全方位を攻撃してくる毛針がやっかい。攻撃の前に全身の毛を伸縮させるので、この動作を見たら距離をとってよけること。こちらが攻撃するときは、炎属性のヒンキーパンクやボルカノを使い、属性耐久値にダメージを与えていこう。

◀炎属性で攻撃

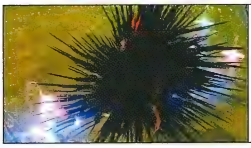
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→50
属性攻撃力	—
消費MC	25→10

カルマ解放 カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC5低下
カルマ2	1を解放	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC10低下
カルマ3	最初から	バガブーのIDを5体吸収する	効果範囲拡大
カルマ4	連動	バガブーでプークを20体倒す	HP攻撃力10上昇

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
毛針	0.5	—	2
毛針（カルマ3）	0.25	—	4
—	—	—	—
—	—	—	—

攻撃前と攻撃後どちらのスキも小さい優秀な全方位攻撃。敵に密着した状態で使えば複数回ヒットさせやすく、大きなダメージにつながる。また、カルマ1と2を解放して消費MCを減少させると連発しやすくなり、さらに使い勝手がよくなっていく。



◀毛針

ヒンキーパンク

Hinky-Punk

炎属性		オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	ゲッシュの森B F（P.024〜P.025）

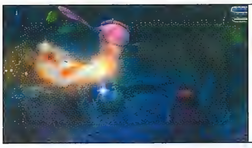
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40
HP	120	属性攻撃力	—
ID出現HP	40以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段 攻撃名	属性	HP係数	属性係数
回転炎	炎	1.25	—
直線炎	炎	1.25	—
—	—	—	—
—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	獲得TP	アイテム
6	5	冷たい木の実（15%）

前方または全方位に向けて尻尾から炎を出してくる。不用意に近づくと危険なので、トレントやオグマなどで中距離から攻撃していこう。そのほか、射程の長いアンドラステを使うのもアリ。時間はかかってしまうが、さらに安全に戦える。



◀回転炎

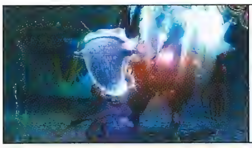
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	15→21
属性攻撃力	20→26
消費MC	6

カルマ解放 カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	ヒンキーパンクのIDを3体吸収する	連続使役数+1
カルマ2	1を解放	ヒンキーパンクのIDを5体吸収する	連続使役数+1
カルマ3	最初から	ヒンキーパンクでバーゲストを2体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ4	3を解放	紅玉を3個使用する	両方の攻撃力3上昇

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
連続攻撃1段目	1	1	1
連続攻撃2段目	1	1	1
連続攻撃3段目（カルマ1）	0.5	0.5	2
連続攻撃4段目（カルマ2）	0.25	0.25	4

連続攻撃が可能な炎属性の攻撃。攻撃の発生が早く、連続で当てていけば一気にダメージを与えられる。また、プークやホークなど一部の連続攻撃との相性がいい。これらとヒンキーパンクを交互に出しつづけると、双方の攻撃後のスキを短縮できるのだ。



◀連続攻撃1段目

バーゲスト

Bargest

破壊属性		オススメ度	★★★

戦闘解説

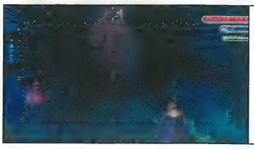
主な出現エリア	ゲッシュの森C (P.024)		
ID吸収操作	タイミング（80秒）	HP攻撃力	40
HP	240	属性攻撃力	—
ID出現HP	80以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段 攻撃名	属性	HP係数	属性係数
毛針	無	1.75	—
張り手	破壊	0.5	—
ヘッドスライディング	破壊	0.5	—
両手殴り	破壊	0.5	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0.75	0	0	0.5	0

獲得EXP	獲得TP	アイテム
60	10	暖かい木の実（15%）

ヘッドスライディング、張り手、毛針など、多彩な攻撃手段を持っている。毛針以外は後方にいれば当たらないため、敵の背後をとりつつ戦うのが基本だ。毛針の予備動作として長時間力を溜めるので、これを見てから距離をあけるようにすればいい。


◀毛針

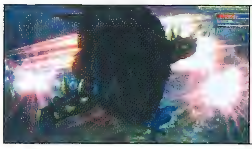
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→48
属性攻撃力	40→48
消費MC	30→20

カルマ解放 カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	バーゲストでフォークスを30体倒す	消費MC10低下
カルマ2	1を解放	バーゲストでフォモールを1体倒す	両方の攻撃力4上昇
カルマ3	2を解放	翠玉を4個使用する	両方の攻撃力4上昇
—	—	—	—

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
張り手	1	1	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

右から左に攻撃範囲の広い張り手を繰り出す。攻撃力が高く、プークやキルムーリなどHPの低い相手なら、攻撃を2回当てるだけで赤いIDを出現させられる。複数の敵を相手にするときと、1撃で大ダメージを与えたいときの両場面で役立つはずだ。


◀張り手

ホーク

Hawk

無属性		オススメ度	★★★

戦闘解説

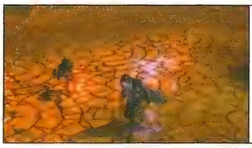
主な出現エリア	第七師団橋頭堡BCDEF (P.027)、機甲兵団KB作戦域D (P.028)、アヴァロン要塞B (P.029)		
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	44
HP	85	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段 攻撃名	属性	HP係数	属性係数
突撃	無	0.5	—
連続突き	無	0.5	—
—	—	—	—
—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	獲得TP	アイテム
4	3	黄色の粉末（12%）

銃剣を前に突き出したまま、こちらに向かって突撃してくる。単体の場合は左右に回避すれば簡単によけられるが、ブルズアイの号令で複数がいっせいに突撃してきた場合はよけにくい。そういった状況では、先にブルズアイを倒してしまうこと。


◀突撃

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→32
属性攻撃力	—
消費MC	4

カルマ解放 カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	ホークのIDを5体吸収する	連続使役数+1
カルマ2	1を解放	ホークのIDを10体吸収する	連続使役数+1
カルマ3	最初から	ホークでブルムベアを3体倒す	HP攻撃力5上昇
カルマ4	3を解放	緑色の粉末を5個使用する	HP攻撃力7上昇

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
連続攻撃1段目	0.5	—	2
連続攻撃2段目	1	—	1
連続攻撃3段目（カルマ1）	1	—	1
連続攻撃4段目（カルマ2）	0.33	—	3

銃剣で前方の敵を斬りつける連続攻撃。攻撃が素早く出せるうえに複数回ヒットするため、短時間で大ダメージを与えられる。ただし、横方向への攻撃範囲が狭い。この欠点は、攻撃範囲が広いバーゲストやバガブーなどと併用することで補おう。

◀連続攻撃3段目

ブルズアイ

Bullseye

無属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	第七師団橋頭堡DE(P.027)、機甲兵団KB作戦域BC(P.028)、アヴァロン要塞B(P.029)

ID吸収操作	通常
HP	85
ID出現HP	45以下
属性耐久値	―
	―
	―
	―

HP攻撃力	44
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ライフル	無	0.3	―
	連続突き	無	0.5	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	5	獲得TP	3	アイテム	黄色の粉末(15%)

遠距離からライフルで狙撃してくる。ホークと一緒に出現することが多く、突撃してくるホークに気をとられていると、思わぬところから攻撃を受けてしまう。そういった場面では、プークなどの連続攻撃でこのブルズアイを真っ先に倒すようにしよう。

◀ライフル

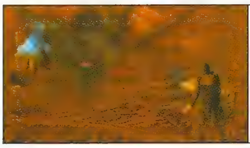
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	遠距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→25
属性攻撃力	―
消費MC	10

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ブルズアイでボルカノを2体倒す	HP攻撃力2上昇
	カルマ2	1を解放	ブルズアイでセルキーを3体倒す	HP攻撃力3上昇
	カルマ3	最初から	ブルズアイのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ4	3を解放	ブルズアイのIDを10体吸収する	連続使役数+1

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	―	1
	連続攻撃2段目	1	―	1
	連続攻撃3段目(カルマ3)	1	―	1
	連続攻撃4段目(カルマ4)	1	―	1

前方に向けてライフルを撃つ遠距離攻撃で、連続で射撃することができる。HP攻撃力は低いものの、敵の射程外からダメージを与えられるのが利点だ。敵に近づかれたら回避を使って後方に下がり、再び間合いを離してから射撃していこう。



◀連続攻撃1段目

バラージャー

Barrager

無属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	第七師団橋頭堡CD(P.027)、機甲兵団KB作戦域D(P.028)

ID吸収操作	通常
HP	85
ID出現HP	45以下
属性耐久値	―
	―
	―
	―

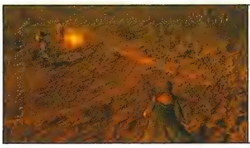
HP攻撃力	44
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	直線マシンガン	無	0.23	―
	範囲マシンガン	無	0.23	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	5	獲得TP	3	アイテム	緑色の粉末(15%)

マシンガンを前方に向けて乱射してくる。射程はそれほど長くないが、左右に向きを変えながら撃ってくることがあるため、正面から近づくのは非常に危険。側面や背後に回ってから接近して、ホークなどの連続攻撃で一気に仕留めるのだ。



◀直線マシンガン

使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	―
HP攻撃力	20→25
属性攻撃力	―
消費MC	20→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	バラージャーのIDを5体吸収する	消費MC2低下
	カルマ2	1を解放	バラージャーのIDを8体吸収する	消費MC3低下
	カルマ3	最初から	バラージャーでフォークスを10体倒す	HP攻撃力2上昇
	カルマ4	3を解放	バラージャーでアファンクを5体倒す	HP攻撃力3上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	マシンガン	0.6	―	無制限
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

ボタンを押している間マシンガンを乱射する。MCゲージがなくなるまで攻撃しつづけることができ、攻撃中に左右60°程度まで方向を変えることが可能だ。ただし、自分の真横から背後には向けられないため、乱戦になったときは壁を背にして使っていこう。

◀マシンガン

ボルカノ
Volcano

炎属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	第七師団橋頭堡 F (P.027)
ID吸収操作	ビート(35秒)
HP	350
ID出現HP	65以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

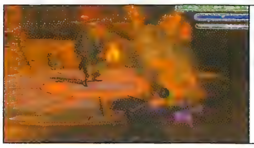
HP攻撃力	44
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	火炎放射	炎	0.8	—
	片手大砲	破壊	0.8	—
	背中大砲	破壊	1.5	—
	両手大砲	破壊	0.6	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.25	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	60	獲得TP	8	アイテム	緑水晶(15%)

射程の長い大砲を撃ってくるので、こまめに動いて的を絞らせないこと。動きは遅く、遠距離からブルズアイを使役すれば一方的に攻められるが、一緒に出現するホークがジャマをしてくる。先にホークを倒し、1対1の状況にしてから戦おう。



◀片手大砲

使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	20→25
属性攻撃力	30→35
消費MC	30→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ボルカノのIDを1体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	ボルカノでホークを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ3	2を解放	ボルカノでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ4	連動	緑色の粉末を5個使用する	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	火炎放射	0.6	0.6	無制限
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

正面に火炎放射を出す。1ヒットあたりの威力は低いが、ボタンを押している間はMCゲージがなくなるまで攻撃でき、連続でダメージを与えられる。また、最初に攻撃した方向から左右60°程度まで向きを変えることができ、広範囲を狙えるのも魅力だ。

◀火炎放射

ブルムベア
Brummbear

破壊属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域 B D (P.028)
ID吸収操作	ビート(30秒)
HP	170
ID出現HP	55以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

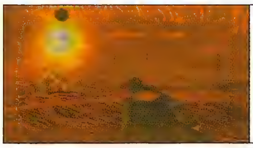
HP攻撃力	44
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	片手大砲	破壊	0.7	—
	背中大砲	破壊	1.3	—
	両手大砲	破壊	0.5	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	20	獲得TP	3	アイテム	黄色の粉末(15%)

ホークなどと同時に現れることが多く、ブルムベアに攻撃を集中させにくい。まずはブルムベアの攻撃が届かない位置まで離れ、近寄ってきたほかの敵を倒そう。それらを全滅させたあと、ブルムベアの攻撃の射程外からブルズアイで攻撃すればいい。



◀背中大砲

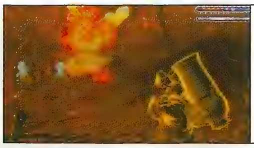
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	45→53
属性攻撃力	45→53
消費MC	40→35

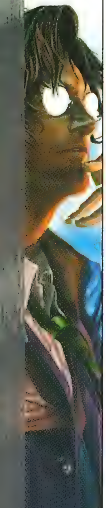
カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ブルムベアのIDを3体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	最初から	ブルムベアでフォークスを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ3	2を解放	ブルムベアでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	ブルムベアでガルガンチュアを2体倒す	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	大砲	0.5	0.5	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

背中に背負った大砲から、放物線状に砲弾を飛ばす。攻撃後のスキが大きいのは難点だが、着弾時の爆風で複数の敵を巻き込めるのが便利。加えて、敵をダウンさせることも可能だ。ホークやアズレイなど、複数で出現する敵に対して使っていこう。



◀大砲



ガジャルグ
Ga-dearg

破壊属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域CE(P.028)
ID吸収操作	通常
HP	100
ID出現HP	50以下
属性耐久値	地:40→行動不能
	—
	—
	—

HP攻撃力	44
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	突き	破壊	1.13	—
	突撃	破壊	0.5	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0.5	0	0.5

獲得EXP	15	獲得TP	5	アイテム	緑色の鉱石(15%)

両腕の槍で突いてきたり、槍を構えて突撃してくる。まずはこれらの攻撃を左右どちらかへ回避してかわそう。すると、攻撃を空振りしたガジャルグはスキだらけになる。このときに破壊属性のアンドラステやバーゲストなどで攻め立てるのだ。

◀突撃

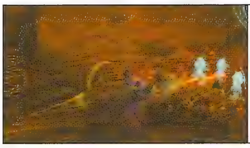
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→30
属性攻撃力	20→30
消費MC	10→5

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ガジャルグのIDを3体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	ガジャルグのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	ガジャルグでフォークスを15体倒す	両方の攻撃力10上昇
	カルマ4	3を解放	ガジャルグでガリーベガーを3体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	1	1
	連続攻撃2段目	1	1	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	1	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	0.4	0.4	3

槍の長さを活かした連続攻撃がウリ。横方向への攻撃範囲は狭いが、多少離れた前方の敵に攻撃が届くのが利点だ。また、カルマを解放していけば最大4段まで連続で出せるようになり、一気にダメージを与えたいときに重宝する。



◀連続攻撃1段目

パトリオット
Patriot

ガード属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域E(P.028)
ID吸収操作	通常
HP	120
ID出現HP	50以下
属性耐久値	地:40→行動不能
	—
	—
	—

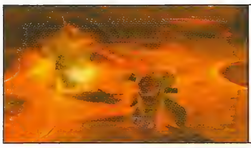
HP攻撃力	44
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	カウンター	無	1.13	—
	3連撃	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0.5	0	0.5

獲得EXP	15	獲得TP	5	アイテム	金色の鉱石(15%)

盾を構えて突進したり、その場に踏みとどまってガードする。これらの行動をとっているときは正面からの攻撃が無効化されてしまうため、パトリオットの背後に回ること。そして、ブルムベアでダウンさせたところに、ガジャルグで追い打ちをかけよう。



◀ガード

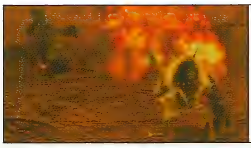
使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	前方ガード
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	25→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	パトリオットのIDを6体吸収する	消費MC2低下
	カルマ2	1を解放	緑色の粉末を5個使用する	消費MC3低下
	カルマ3	2を解放	緑色の鉱石を5個使用する	消費MC5低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ボタンを押している間、前方からの攻撃をガードする。キルムーリとは異なり、ボタンを押しつづけていれば何回でもガードできるのが特徴だ。ただし、側面と背後からの攻撃は防げないので、複数の敵に囲まれた状況では頼りにならない。



◀ガード

キーツ編
戦争界
P.026〜P.029

ガルガンチュア
Gargantua

破壊属性	オススメ度	★★☆	

戦闘解説

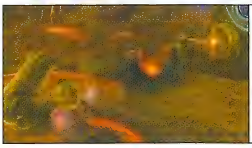
主な出現エリア	機甲兵団KB作戦域F(P.028)
ID吸収操作	ビート(40秒)
HP	600
ID出現HP	120以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—
HP攻撃力	44
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	急バック	無	1	—
	体当たり	無	1.5	—
	砲撃	破壊	0.68	—
	マシンガン	無	0.45	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	獲得TP	アイテム
80	8	緑水晶(15%)

正面には砲撃や体当たり、側面にはマシンガン、背後には急バックと、多彩な攻撃手段を持つ強敵。このなかではマシンガンの射程が一番短いので、側面から攻めるといい。オススメの戦法は、攻撃がギリギリ届く位置からブルムベアを使役することだ。



◀ブルムベアで攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	60→75
属性攻撃力	70→85
消費MC	50

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ガルガンチュアでフォークスを15体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ2	最初から	緑色の鉱石を10個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	1を解放	ガルガンチュアでガルガンチュアを1体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	連動	金色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力3上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	砲撃	0.5	0.5	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に砲弾を1発放つ。弾は放物線を描いて飛び、着弾地点で爆発してダメージを与える。高所を飛んでいる敵をたたき落とす際に役立つので、当てやすい距離を把握しておこう。また、攻撃前後のスキが大きいため、敵との間合いをとって使うこと。

◀砲撃

キーツ編
海底都市
P.030〜P.035

アズレイ
Asrai

無属性	オススメ度	★★☆	

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都BE(P.031)、忘らるる海底宮D(P.032)、忘却の沼BC(P.034)
ID吸収操作	通常
HP	90
ID出現HP	50以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—
HP攻撃力	48
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	体当たり	無	0.5	—
	殴り	無	0.5	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5

獲得EXP	獲得TP	アイテム
8	3	冷たい木の実(12%)

手に持った槍を構えて前方に体当たりしてくる。複数で出現して、それぞれが激しく動き回るので、まとめて攻撃を当てるのは難しい。攻撃範囲の広いフォークスではなく、素早く攻撃できるホークやガジャルグを使い、各個撃破していくのが得策だ。

◀体当たり

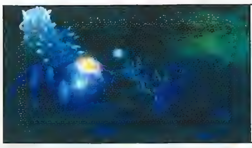
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	30
属性攻撃力	—
消費MC	9→1

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アズレイのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	アズレイのIDを8体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	冷たい木の実を5個使用する	消費MC4低下
	カルマ4	3を解放	アズレイでアヌーンを5体倒す	消費MC4低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

槍を使った連続攻撃で、近距離攻撃にしては射程が長い。敵も近距離攻撃の場合、槍の先端を当てるように使うことで相手の射程外から攻撃できる。なお、クエスト「はぐれアヌーン(P.057)」で強制的に使うので、クエストを受ける前に強化しておくといい。



◀連続攻撃1段目

フォークスファイル
キーツ編
戦争界／海底都市

アファンク

Afanc

	氷属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都E(P.031)、忘らるる海底ABC(P.032)、忘却の沼ACG(P.034〜P.035)

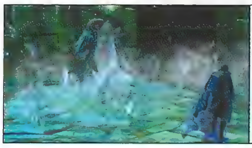
ID吸収操作	タイミング(70秒)	HP攻撃力	48
HP	140	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	なぎ払い	破壊	0.75	—
	鼻ハンマー	破壊	0.5	—
	氷床	氷	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0	0	0.5	0.5

獲得EXP	22	獲得TP	5	アイテム	暖かい木の実(15%)

鼻についたハンマーを左右に振り回したり、地面にたたきつけて氷床を発生させる。接近戦を仕掛けるのは危険なので、遠距離からブルズアイやブルムベアで攻撃していこう。アファンクの動きは遅く、間合いを詰められる心配はまずない。



◀氷床

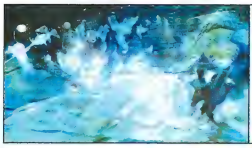
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	20→25
属性攻撃力	25→30
消費MC	30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アファンクのIDを3体吸収する	効果範囲拡大
	カルマ2	最初から	冷たい木の実を5個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	最初から	アファンクでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	アファンクでボガートを15体倒す	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	氷床	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ハンマーを振り下ろして氷床を発生させる。全方位を攻撃できるが、予備動作のハンマーには攻撃判定がないため、敵の至近距離で使用すると発動前に阻止されてしまうことがある。敵との間合いをしっかり保ち、近づいてくる敵を迎撃するように使っていこう。



◀氷床

セルキー

Selkie

	氷属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	忘らるる海底宮CH(P.032)、忘却の沼AC(P.034)

ID吸収操作	通常	HP攻撃力	48
HP	110	属性攻撃力	80
ID出現HP	—		
属性耐久値	地：40→ID出現		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	氷落とし	氷	1.25	—
	体当たり	無	0.83	—
	誘惑	誘惑	—	1
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	10	獲得TP	4	アイテム	脈打つ木の実(15%)

遠くにいるときは氷落とし、近くにいるときは体当たりや誘惑を使ってくる。体当たりと誘惑の射程が短いので、ここは接近して戦うといい。オススメのフォークスは地属性のドラルク。セルキーの攻撃より射程が長いうえ、IDを出現させられるからだ。

◀誘惑

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	中距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	15→20
属性攻撃力	20→25
消費MC	25→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	冷たい木の実を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	セルキーでウリシュクを5体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	最初から	セルキーのIDを3体吸収する	連続使役数+1
	カルマ4	3を解放	セルキーのIDを5体吸収する	連続使役数+1

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	1	1
	連続攻撃2段目	1	1	1
	連続攻撃3段目(カルマ3)	1	1	1
	連続攻撃4段目(カルマ4)	1	1	1

正面に氷柱を発生させる。攻撃前後のスキは小さいが、消費MCが多いため多用しにくい。使役できるようになったらまずカルマ1を解放し、消費MCを低下させよう。そうすれば連続攻撃を4段目まで出しても、MCゲージを使い切らずにすむ。

◀連続攻撃1段目

ドラルク
Drarucu

地属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都D(P.031)

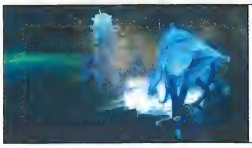
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	48
HP	150	属性攻撃力	20
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	地：20→行動不能		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	地震	地	1.25	—
	突進	無	0.625	—
	粘液	粘着	0.1	1
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	22	獲得TP	5	アイテム	暖かい木の実(15%)

地中にいる間は攻撃が効かない。まずは地面に出ている背中を攻撃して地上に誘い出そう。このとき近距離にいると吹き飛ばされる危険があるため、少し離れた場所から攻撃するように。あとはパウリーなどを使い、ダウンさせつつダメージを与えよう。


◀パウリーで攻撃

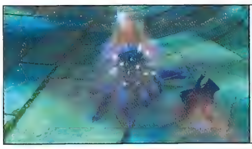
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	30→35
消費MC	60→30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	赤色の液体を1個使用する	消費MC30低下
	カルマ2	1を解放	ドラルクでフォークスを5体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	2を解放	ドラルクでボガートを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	ドラルクのIDを3体吸収する	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	地震	0.33	0.33	3
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

地震を起こして全方位の敵を攻撃でき、ダウンもさせられる。攻撃前のスキが小さいので、囲まれた際はこれで敵をダウンさせて逃れるといい。また、同じ地属性のパウリーより消費MCが少ない。地属性の攻撃しか効かない敵にはこちらを使うのがオススメだ。


◀地震

アヌーン
Annwn

氷属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都CD(P.031)、忘らるる海底宮BH(P.032)、忘却の沼DG(P.034〜P.035)

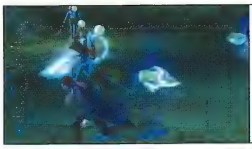
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	48
HP	90	属性攻撃力	—
ID出現HP	50以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	突き	無	0.5	—
	氷鉄砲	氷	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.25	0	0.5	0.5

獲得EXP	6	獲得TP	3	アイテム	冷たい木の実(15%)

手に持った杖から氷の塊を飛ばしてくる。氷塊のスピードは遅く、単発なら左右に移動すれば簡単によけられるが、集団からいっせいに撃たれると危険。このときは距離を離して敵集団を分散させ、それからプークやホークなどで1体ずつ仕留めていこう。


◀氷鉄砲

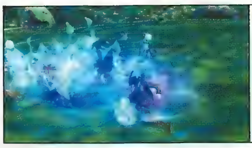
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	中距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	15→20
属性攻撃力	20→25
消費MC	8

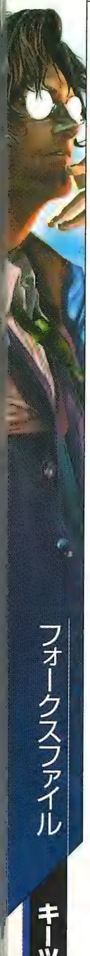
カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アヌーンのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	アヌーンのIDを8体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	アヌーンでアズレイを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	冷たい木の実を5個使用する	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	1	1
	連続攻撃2段目	1	1	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	1	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	1	1

前方に向けて氷塊を飛ばす。素早く連続攻撃できるうえに射程もそこそこ長く、安全な位置から一方的に攻めていける。しかも、氷塊は当たった敵を貫通するため、敵が直線上に並んでいるときに使えば、まとめてダメージを与えることも可能。


◀連続攻撃1段目

キーツ編
海底都市
P.030〜P.035



オイシュキー
Aughisky

氷属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	忘らるる海底宮DFH(P.032)、忘却の沼ABDG(P.034〜P.035)

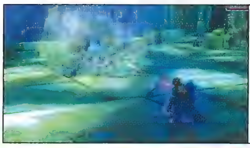
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	48
HP	130	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	炎:80→ID出現		
	地:60→行動不能		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	氷の塊	氷	0.833	—
	氷の結晶	氷	0.833	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	22	獲得TP	5	アイテム	暖かい木の実(15%)

近づくと降らせてくる氷の塊は、攻撃範囲が広くかわすのが難しい。また、オイシュキーの周りに氷の結晶が発生しているときは、近づくだけでダメージを受けてしまう。ここは両方の攻撃が届かない遠距離から、ブルズアイで攻撃するのが得策だ。


◀ブルズアイで攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→35
属性攻撃力	35→40
消費MC	20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	オイシュキーのIDを1体吸収する	弾数アップ
	カルマ2	1を解放	オイシュキーのIDを3体吸収する	弾数アップ
	カルマ3	2を解放	オイシュキーのIDを5体吸収する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	冷たい木の実を5個使用する	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	氷の塊	0.33	0.33	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

上空に氷の塊を飛ばして攻撃する。塊の飛ぶ方向はランダムのため狙いはつけられないが、カルマを解放すれば発射する数が増えて命中させやすくなるはずだ。空中を飛び回るウリシュクやカルミアなどと戦うときに、牽制用として使っていこう。

◀氷の塊

アガアガ
Agar-Agar

バリア属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都F(P.031)

ID吸収操作	バランス(60秒)	HP攻撃力	48
HP	350	属性攻撃力	80
ID出現HP	70以下		
属性耐久値	炎:10→行動不能		
	氷:10→状態異常(凍結状態中は破壊属性が効く)		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転攻撃	無	0.833	—
	ゼリー爆弾	無	1.45	—
	粘着ガム	粘着	0.1	2
	のけ反り攻撃	無	0.41	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0	0	0

獲得EXP	80	獲得TP	8	アイテム	緑色の鉱石(15%)

普段は攻撃を無効化し、しかも炎と氷属性以外で攻撃すると分裂して最大4体まで増える。ダメージを与えるには氷属性の攻撃で凍結状態にして、凍っている間に破壊属性で攻撃するしかない。氷属性はアヌーン、破壊属性はガジャルグを使うのがオススメ。

◀凍結中に攻撃

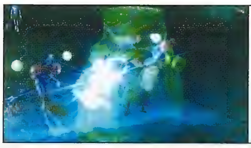
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	バリア
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	50→30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	緑水晶を1個使用する	消費MC10低下
	カルマ2	1を解放	緑水晶を3個使用する	消費MC10低下
	カルマ3	連動	アガアガのIDを3体吸収する	効果時間20秒延長
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

キーツの体を覆うようにバリアを張って、受けるダメージを軽減する。敵の集団を相手にするときや、フォークロアと戦うときなど、ダメージを受けやすい状況で使役するといい。ただしバリアは10秒程度で消えてしまうため、長期戦ではこまめに張り直すこと。


◀バリア

エクセドラ
Exedra

氷属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

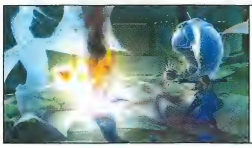
主な出現エリア	忘らるる海底宮E(P.032)、忘却の沼E(P.034)		
ID吸収操作	タイミング(70秒)	HP攻撃力	48
HP	600	属性攻撃力	—
ID出現HP	90以下		
属性耐久値	炎:260→行動不能		
	破壊:200→空中から落下		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	滑空	破壊	0.625	—
	滑空ブレス	氷	1.5	—
	氷柱	氷	0.833	—
	氷弾	氷	0.833	—
	ブレス	氷	1.5	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0	0	0

獲得EXP	100	獲得TP	10	アイテム	緑水晶(15%)

常に高いところを飛んでいて、こちらの攻撃がほとんど届かない。そこで、まずはガルガンチュアの砲弾を当てよう。数発当てるとエクセドラは地面に落ちてダウンする。この間は炎属性が効くので、ヒンキーパンクやボルカノで攻撃していくのだ。



◀炎属性で攻撃

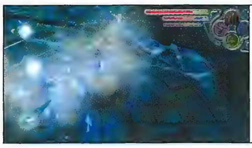
使役解説

操作タイプ	溜めタイプ
特徴	遠距離/単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→45
属性攻撃力	45→50
消費MC	35→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	エクセドラでフォークスを15体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	エクセドラでブーゲンビリアを10体倒す	溜め段階+1
	カルマ3	最初から	冷たい木の実を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ4	3を解放	金色の鉱石を1個使用する	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	氷弾	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

威力の高い氷弾を吐き出す攻撃。ボタンを押しつづけて力を溜めることで攻撃範囲が広がり、複数の敵を巻き込めるようになる。ただし、力を溜めている最中は移動することができないので、溜めて撃つ場合は敵との距離を離しておくように。



◀氷弾

クラーケン
Kraken

レアフォークス

氷属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	波下の古都E(P.031)。クラーケン以外の海底都市のフォークスを全種類吸収していると出現		
ID吸収操作	バランス(200秒)	HP攻撃力	48
HP	1000	属性攻撃力	—
ID出現HP	90以下		
属性耐久値	炎:600→行動不能		
	破壊:300→空中から落下		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	滑空	破壊	1.25	—
	滑空ブレス	氷	2.08	—
	氷柱	氷	1.6	—
	氷弾	氷	1.6	—
	ブレス	氷	2.08	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0	0	0

獲得EXP	40	獲得TP	20	アイテム	翠玉(20%)

エクセドラと行動パターンが似ていて、高いところを飛んでいる。戦い方も同様に、ガルガンチュアで撃ち落とし、ダウンしたところにヒンキーパンクで攻撃しよう。HPが高く長期戦はさけられないので、クラーケンの攻撃中はムリに手を出さないこと。

◀ガルガンチュアで攻撃

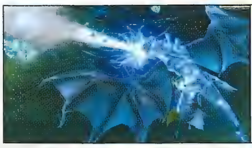
使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→35
属性攻撃力	35→40
消費MC	50→45

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	クラーケンでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	クラーケンでブーゲンビリアを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ3	連動	紅玉を2個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ4	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	ブレス	0.6	0.6	無制限
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

正面に射程の長い氷属性のブレスを吐く。ボタンを押している間ブレスを吐きつづけることができ、攻撃方向を左右60°程度まで変えられる。そのため敵1体に集中攻撃したいときと、敵の集団をまとめて攻撃したいときの両方の場面で役立つのだ。



◀ブレス

ブロラハン
Brollachan

無属性 オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰BC(P.037)、永劫回帰DFペナルティエリア1・3(P.038)、ブラフマの塔BG(P.040)

ID吸収操作	通常
HP	95
ID出現HP	55以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

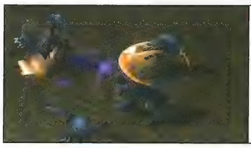
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ジャンプ斬り	無	0.55	—
	大ジャンプ斬り	無	0.47	—
	低姿勢斬り	無	0.62	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	10	獲得TP	4	アイテム	緑色の鉱石(12%)

両手にナタを持っており、それを使って斬りつけてくる。単体なら怖い敵ではないが、複数同時に現れることが多く、囲まれると対処しにくい。そういった場面では、ダウンさせる攻撃を使うか、ホークなどの連続攻撃で1体ずつ仕留めていこう。


◀低姿勢斬り

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	26→28
属性攻撃力	—
消費MC	3

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ブロラハンのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	ブロラハンのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	ブロラハンでフォークスを15体倒す	HP攻撃力1上昇
	カルマ4	3を解放	ブロラハンでスラムピンを5体倒す	HP攻撃力1上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

ナタで素早い連続攻撃を繰り出す。初期状態からHP攻撃力が高く、即戦力として使える。また、左右への攻撃範囲が広く、複数の敵を巻き込めるのも強みだ。欠点は射程が短いところ。とくに4段目のジャンプ斬りは当てにくいため、あえて出さないのもアリ。

◀連続攻撃1段目

ルーダック
Luideag

無属性 オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰ペナルティエリア1・3(P.038)

ID吸収操作	通常
HP	200
ID出現HP	60以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

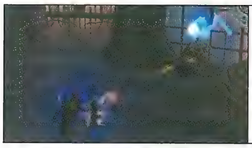
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転斬り	無	1	—
	ジャンプ斬り	無	1	—
	大ジャンプ斬り	無	0.62	—
	低姿勢斬り	無	0.78	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	27	獲得TP	8	アイテム	緑色の鉱石(15%)

ブロラハンと同時に出現することが多く、戦いが長引くとルーダックがブロラハンをさらに4体呼び出すことがある。両方同時に見かけたら、真っ先にルーダックを倒すこと。攻撃するときは、敵の射程外から攻撃できるブルズアイを使うのが安全だ。


◀ブルズアイで攻撃

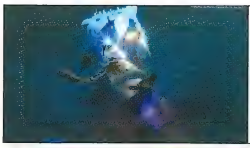
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	35→37
属性攻撃力	—
消費MC	5

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ルーダックのIDを3体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	ルーダックでブロラハンを10体倒す	連続使役数+1
	カルマ3	2を解放	ルーダックでフォークスを10体倒す	HP攻撃力1上昇
	カルマ4	3を解放	ルーダックでフォモールを1体倒す	HP攻撃力1上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

連続攻撃のなかでは攻撃の発生が遅く射程も短いほうだが、HP攻撃力が非常に高い。しかも、消費MCが少なく多用しやすいのだ。とくに動きが遅い敵と1対1で戦う状況にうってつけ。ルーダックを連続で使っていくだけで、敵を素早く始末できる。


◀連続攻撃1段目

ガリーベガー
Galley-Beggar

破壊属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰C (P.037)、ブラフマの塔DGH (P.040)
ID吸収操作	ビート(50秒)
HP	150
ID出現HP	45以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

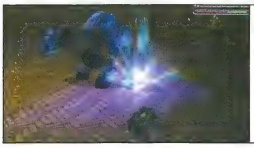
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	パンチ	破壊	0.94	—
	振り下ろし	破壊	1.17	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25

獲得EXP	30	獲得TP	6	アイテム	脈打つ木の実(15%)

最初は青い石に擬態しているが、キーツが近づくと形を成して襲ってくる。腕を振り下ろしたり、振り回したりする攻撃はどれも強力で、接近して戦うのは危険。さいわい攻撃の射程は短いので、遠距離からブルズアイで攻撃すれば安全に倒せるだろう。



◀振り下ろし

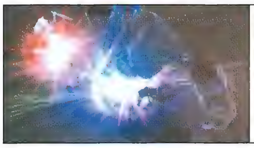
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	45→55
属性攻撃力	45→55
消費MC	35→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ガリーベガーのIDを5体吸収する	消費MC10低下
	カルマ2	最初から	ガリーベガーでフォークスを15体倒す	両方の攻撃力4上昇
	カルマ3	2を解放	ガリーベガーでグラジオラスを3体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	連動	翠玉を1個使用する	両方の攻撃力3上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	振り下ろし	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

拳を大きく振り上げたあと、地面に向けて振り下ろす。攻撃力は高いが、攻撃前のスキが大きく敵の反撃を受けやすい。そこで、事前にブルムベアやドラルグなどを使おう。これらで敵をダウンさせ、無防備にしたところでガリーベガーを使うのだ。



◀振り下ろし

パッドフット
Padfoot

地属性 | オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰D (P.038)、ブラフマの塔BCDFGH (P.040)
ID吸収操作	通常
HP	130
ID出現HP	75以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

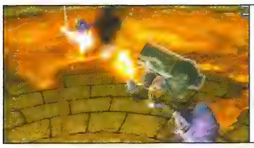
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	地震	地	0.8	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	1	1	0	0	0	0

獲得EXP	12	獲得TP	6	アイテム	暖かい木の実(15%)

パッドフットの周囲に地震を発生させて攻撃してくる。地震が発生している時間は長く、これを受けるとダウンさせられてしまうため、接近戦を挑むのは得策ではない。地震の範囲外から攻撃が届くボルカノを使い、一方的にダメージを与えていこう。



◀ボルカノで攻撃

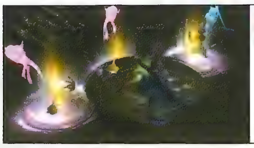
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→33
属性攻撃力	30→38
消費MC	30→25

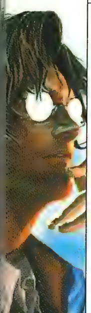
カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	黄色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力4上昇
	カルマ2	1を解放	パッドフットでコブラナイを3体倒す	両方の攻撃力4上昇
	カルマ3	2を解放	パッドフットのIDを8体吸収する	消費MC5低下
	カルマ4	連動	パッドフットでプークを10体倒す	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	地震	0.5	0.5	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に地震を発生させて、触れた敵をダウンさせる。見た目よりも攻撃範囲が広く、離れた場所にいる敵にも当てやすい。しかも攻撃前のスキが小さく、敵集団との戦いで非常に役立つのだ。また、近距離で使えば2回ヒットして、与えるダメージも十分となる。



◀地震



キーツ編

無限回廊

P.036〜P.041

スラムピン
Thrumpin

無属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰EF(P.038)、ブラフマの塔F(P.040)

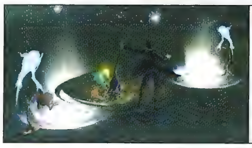
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	40
HP	90	属性攻撃力	—
ID出現HP	55以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	足払い	無	0.5	—
	正面蹴り	無	0.5	—
	体当たり	無	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	10	獲得TP	3	アイテム	緑色の粉末(15%)

動きは妖精界に出現するキルムーリとほとんど同じで、攻撃の射程は短い。攻撃範囲の広いバーゲストやパッドフットを使えば、相手が複数でも一方的にダメージを与えられるだろう。ほかの敵と一緒に現れたときは、倒すのをあと回しにしてかまわない。



◀パッドフットで攻撃

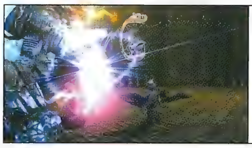
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/突進攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→55
属性攻撃力	—
消費MC	10→5

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	スラムピンのIDを5体吸収する	HP攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	スラムピンでキルムーリを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	スラムピンのIDを10体吸収する	HP攻撃力5上昇
	カルマ4	最初から	暖かい木の実を5個使用する	HP攻撃力5上昇

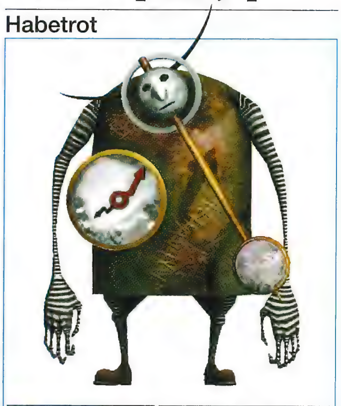
攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	たたき落とし	1	—	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方に突進する攻撃で、攻撃範囲は狭いものの、射程が長くHP攻撃力も優秀。加えて敵をダウンさせる効果があり、1対1で戦うときに便利だ。これで敵をダウンさせてから、ホークやブロラハンを使って連続攻撃で追撃する戦法がオススメ。



◀たたき落とし

ヘーベトロット
Habetrot



地属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰BC(P.037)、永劫回帰DEFG(P.038)

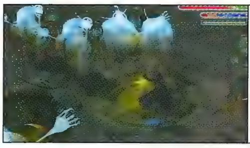
ID吸収操作	ストップ&ゴー(75秒)	HP攻撃力	51
HP	250	属性攻撃力	—
ID出現HP	80以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	片手殴り	無	0.62	—
	分銅落とし	地	0.5	—
	分銅衝撃波	地	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.25	0.25	0.75	0.25	0.25	0.25

獲得EXP	120	獲得TP	8	アイテム	暖かい木の実(15%)

最初は1体で出現するが、ダメージを与えるごとに2体、4体、8体と分身していく。分身は攻撃を1回当てれば消えるので、攻撃範囲の広いパッドフットなどでまとめて倒そう。本体だけになったら背後に回り込み、ホークやブロラハンなどで攻めていくのだ。



◀パッドフットで攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	25→30
消費MC	30→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ヘーベトロットのIDを3体吸収する	効果範囲拡大
	カルマ2	最初から	ヘーベトロットでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	ヘーベトロットでフォークスを20体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	3を解放	緑色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	分銅落とし	0.2	0.2	1
	分銅衝撃波	0.55	0.55	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—

キーツの前方に向けて分銅を落とし、その周囲に衝撃波を発生させてダメージを与える。同じ地属性のパッドフットの攻撃よりも威力は低いが、中距離まで届くため、より遠くの敵を狙うときに役に立つ。敵との間合いに応じて使い分けていこう。

◀分銅落とし

アンサラー
Answerer

切断属性	オススメ度	★★☆	

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰B(P.037)、永劫回帰E(P.038)、ブラフマの塔CD(P.040)

ID吸収操作	通常
HP	170
ID出現HP	60以下
属性耐久値	氷:120→状態異常
	—
	—
	—

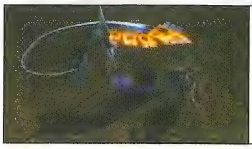
HP攻撃力	51		
属性攻撃力	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	回転斬り	切断	0.62	—
	斬り落とし	切断	0.62	—
	反撃	切断	0.62	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5

獲得EXP	35	獲得TP	4	アイテム	黄色の粉末(15%)

腕についた刃で攻撃してくる。なかでも右腕を光らせたあとに出す回転斬りがやっかいで、この攻撃を出し終えるまでこちらの攻撃が効かなくなってしまう。接近戦を挑むと一方的にダメージを受けるため、ブルズアイやブルムベアで遠距離から攻めること。



◀回転斬り

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→24
属性攻撃力	20→24
消費MC	6

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アンサラーのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	アンサラーでフォークスを10体倒す	連続使役数+1
	カルマ3	2を解放	アンサラーでフォークスを15体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ4	3を解放	アンサラーでバーゲストを1体倒す	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	1	1
	連続攻撃2段目	1	1	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	1	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	1	1

切断属性のなかでは数少ない連続攻撃。消費MCが低いため、全段出してもMCを使い切らずにすむ。射程が短く攻撃前のスキも大きいという短所はあるが、切断属性の攻撃を多用することになるスプリガンやフレッシュルームとの戦いで重宝するはずだ。

◀連続攻撃2段目

スプリガン
Spriggan

ガード属性	オススメ度	★★☆	

戦闘解説

主な出現エリア	永劫回帰ペナルティエリア2・3(P.038)、ブラフマの塔H(P.040)

ID吸収操作	ストップ&ゴー(56秒)
HP	190
ID出現HP	60以下
属性耐久値	切断:200→行動不能
	—
	—
	—

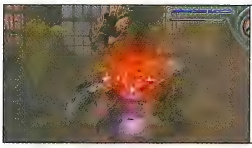
HP攻撃力	51
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	パンチ	破壊	1.25	—
	振り下ろし	破壊	1.56	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.25	0	0	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	35	獲得TP	6	アイテム	緑水晶(15%)

バリアを張っている間はこちらの攻撃が効かない。このバリアを消すには立ち止まらせる必要があるのだ。スプリガンは攻撃時に立ち止まるので、まずは正面に立って攻撃を誘い、これをかわしてから切断属性のオグマやアンサラーの攻撃を当てよう。



◀バリア

使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	全方位ガード
使役数	—
HP攻撃力	—
属性攻撃力	—
消費MC	30→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	スプリガンのIDを5体吸収する	消費MC2低下
	カルマ2	1を解放	黄色の粉末を5個使用する	消費MC3低下
	カルマ3	2を解放	金色の鉱石を3個使用する	消費MC5低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ボタンを押している間、全方向からの攻撃を何回でもガードする。MCゲージが続く限りほとんどの攻撃から身を守れるが、消費MCが多いため多用はできない。敵の攻撃にタイミングを合わせて使い、MCの消費をできるだけ抑えるように。

◀ガード

ボガート
Boggart

無属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山BDF(P.043)、断罪の塔BEFGJ(P.044)、審問の橋A(P.045)

ID吸収操作	通常
HP	90
ID出現HP	60以下
属性耐久値	切断:40→ID出現
	—
	—
	—

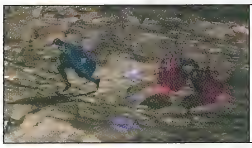
HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	クワッドチョップ	無	0.5	—
	ビックハンドアタック	無	0.75	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	12	獲得TP	3	アイテム	紫色の粉末(12%)

巨大化させた両手をたたきつけて攻撃してくる。攻撃前のスキが大きいため、ホークやブロラハンなどで素早く連続攻撃を当てていけば、攻撃される前に倒すことが可能だ。また、遠距離からブルズアイを使えば一方的に攻撃することもできる。



◀ビックハンドアタック

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	23
属性攻撃力	—
消費MC	5→1

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ボガートのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	ボガートのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	ボガートでフォークスを15体倒す	消費MC2低下
	カルマ4	3を解放	ボガートでブークを15体倒す	消費MC2低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

攻撃の発生が早い連続攻撃だが、ホークやブロラハンのものよりもHP攻撃力が劣る。一番のウリは、カルマを解放していくと最終的に消費MCが1になること。そうなれば、消費MCの高いフォークスを使ったあとでも、残りのMCで連続攻撃を出せる。

◀連続攻撃1段目

ウリシュク
Urisk

炎属性 | オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山DE(P.043)

ID吸収操作	通常
HP	90
ID出現HP	—
属性耐久値	氷:60→ID出現
	—
	—
	—

HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	火炎弾	炎	1	—
	ひっかき	無	0.45	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	15	獲得TP	4	アイテム	金色の鉱石(15%)

高いところを飛んでいて、ほとんどの攻撃が届かない。しかもIDを出せるのは氷属性の攻撃のみ。そこで、上空を攻撃できる氷属性のセルキーかオイシュキーを使おう。これらの攻撃を当てればダウンさせることができ、追い打ちまでかけられる。

◀オイシュキーで攻撃

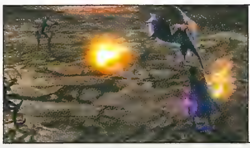
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	遠距離/連続攻撃
使役数	連続使役1→3
HP攻撃力	20
属性攻撃力	20
消費MC	35→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	暖かい木の実を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	ウリシュクのIDを8体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	2を解放	ウリシュクでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ4	3を解放	ウリシュクでウリギークを5体倒す	連続使役数+1

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	火炎弾1段目	0.75	0.75	1
	火炎弾2段目(カルマ2)	0.75	0.75	1
	火炎弾3段目(カルマ3)	0.75	0.75	1
	—	—	—	—

前方の遠距離へ火炎弾を発射する攻撃。着弾点には火柱が上がり、これに触れた敵にもダメージを与える。また、攻撃後のスキが小さく、連射性能が高い点も魅力だ。最初は単発でしか出せないものの、カルマ1と3を解放すれば3連射できるようになる。



◀火炎弾1段目

ウリギーク
Ulhgik

氷属性　オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山DE(P.043)、断罪の塔CF(P.044)
ID吸収操作	通常
HP	90
ID出現HP	—
属性耐久値	炎:60→ID出現
	—
	—
	—

HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ひっかき	無	0.45	—
	氷弾	氷	1	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	15	獲得TP	4	アイテム	金色の鉱石(15%)

空を飛んでいるため、まずはセルキーやオイシュキーを使ってたたき落とそう。ダウンさせたところに、炎属性のヒンキーパンクで攻撃すればいい。なお、ウリギークのひっかきは回避が困難なので、急降下してきたらガードで対処すること。

◀ひっかき

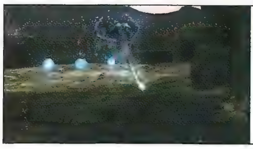
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	15→20
属性攻撃力	25→30
消費MC	25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ウリギークのIDを5体吸収する	弾数アップ
	カルマ2	1を解放	冷たい木の実を5個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	2を解放	ウリギークでウリシュクを5体倒す	弾数アップ
	カルマ4	3を解放	ウリギークでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	氷弾	0.45	0.45	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方へ向けて射程の長い氷弾を撃ち出す。攻撃前に若干スキが生じるため、ある程度は敵と離れて使うこと。また、初めは氷弾を1つしか出せないが、カルマ3まで解放すると氷弾の数が5つに増加。これで複数の敵をまとめて攻撃できるようになるのだ。



◀氷弾

コブラナイ
Coblynau

地属性　オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山C(P.043)
ID吸収操作	通常
HP	110
ID出現HP	60以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

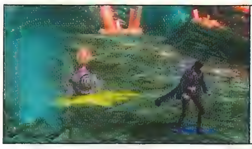
HP攻撃力	53
属性攻撃力	20

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	地震	地	1	—
	ジャンプ攻撃	無	1.32	—
	誘惑レーザー	誘惑	—	2
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.25	0.5	0.5

獲得EXP	40	獲得TP	16	アイテム	金色の鉱石(100%)

地中に身体をひそめていて、頭部の花だけ地上に出している。それを攻撃すると地上に出てきて、すべての属性の攻撃が効くようになるのだ。外見はマンドラゴラと似ているが、こちらのほうが攻撃手段は豊富。プークなどの連続攻撃で優先的に倒したい。



◀地震

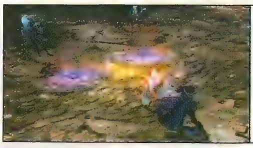
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	30→35
消費MC	25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	黄色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	1を解放	脈打つ木の実を5個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	2を解放	コブラナイのIDを5体吸収する	効果範囲拡大
	カルマ4	連動	コブラナイでホークを10体倒す	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	地震	0.5	0.5	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

地面をたたいて前方に地震を発生させ、敵をダウンさせる。性能はヘーベトロットと似ているが、それよりも遠くにいる敵を攻撃できるのが強み。遠距離からブルズアイなどを使役する際に、これを事前に使って敵をダウンさせておけば、より安全に戦える。



◀地震

マンドラゴラ
Mandragora

無属性　オススメ度 ★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山C (P.043)

ID吸収操作	通常
HP	110
ID出現HP	60以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ジャンプ攻撃	無	0.94	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.25	0.5	0.5

獲得EXP	12	獲得TP	3	アイテム	緑水晶(15%)

コブラナイと同じように普段は地中に隠れていて、地面から飛び出ている花を攻撃すると全身を見せる。しばらくすると再び地中にもぐってしまうので、地面から出てきたところをホークやブロラハンなどで素早く攻撃して、確実に仕留めるように。

◀ホークで攻撃

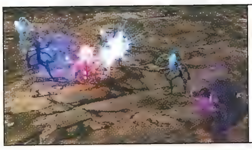
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	中距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	18→20
属性攻撃力	—
消費MC	5→3

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	マンドラゴラのIDを3体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	マンドラゴラのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	マンドラゴラでフォークスを10体倒す	HP攻撃力2上昇
	カルマ4	3を解放	脈打つ木の実を5個使用する	消費MC2低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	—	1
	連続攻撃2段目	1	—	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	—	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	—	1

前方に向けてマンドラゴラが突進していく連続攻撃。連続攻撃のなかでは射程が長く、ボガートやカルミアといった射程の短い攻撃を持つ敵と戦うときに便利。ただし左右の攻撃範囲は狭いため、敵をまとめて攻撃するのは難しい。乱戦での使用は控えよう。



◀連続攻撃1段目

フォモール
Fomoire

破壊属性　オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	業火の山E (P.043)

ID吸収操作	ビート(55秒)
HP	400
ID出現HP	90以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

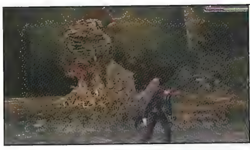
HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	噛み付き	破壊	1	—
	右パンチ	破壊	1.13	—
	スイング	破壊	0.68	—
	地震	地	1.32	—
	地面をめくる	破壊	1.32	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.5

獲得EXP	120	獲得TP	8	アイテム	暖かい木の実(15%)

攻撃範囲が広く、接近戦を挑むと手痛い反撃を受けかねない。さいわい射程は長くないため、遠距離からブルズアイで攻撃すればいい。ただし、フォモールが地面をめくったときは要注意。すぐに岩を投げつけてくるのでガードで防ぐこと。



◀地面をめくる

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	30→45
属性攻撃力	35→50
消費MC	15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	フォモールのIDを1体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	フォモールでフォークスを30体倒す	連続使役数+1
	カルマ3	2を解放	フォモールでフォモールを1体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	3を解放	フォモールでガルガンチュアを1体倒す	両方の攻撃力10上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	1	1
	連続攻撃2段目	1	1	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	1	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	1	1

左右の腕を交互に振り回す連続攻撃。攻撃範囲が非常に広く、自身の背後まで攻撃が届くほど。複数の敵に囲まれたときでも、これを使えば一網打尽にできる。また、空中の敵にも当たるため、カルミアやウリシュクなどをたたき落とすときにも有効だ。

◀連続攻撃1段目

カルミア
Kalmia

無属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	断罪の塔B (P.044)
ID吸収操作	通常
HP	120
ID出現HP	45以下
属性耐久値	氷:140→状態異常+ID出現
	―
	―
	―

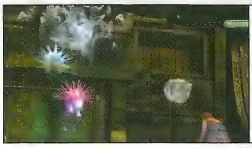
HP攻撃力	53		
属性攻撃力	―		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	エナジーフィールド	無	0.94	―
	電撃落下	無	0.94	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	30	獲得TP	3	アイテム	黄色の粉末(15%)

空高く浮いていて、こちらの攻撃を当てるのが難しい。そこでカルミアの真下へ行き、上空にも攻撃が届くオイシュキーを使役しよう。この攻撃ならカルミアをたたき落とすと同時に凍結状態にさせることができ、そのあとの追撃が当てやすくなる。


◀オイシュキーで攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離/範囲攻撃
使役数	―
HP攻撃力	40→45
属性攻撃力	―
消費MC	35→15

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	カルミアでボガートを10体倒す	HP攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	紫色の粉末を5個使用する	消費MC10低下
	カルマ3	最初から	紫色の粉末を5個使用する	消費MC10低下
	カルマ4	連動	カルミアのIDを3体吸収する	効果範囲拡大

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	エナジーフィールド	0.4	―	3
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

攻撃範囲こそ狭いものの、敵に密着して出せば最大で3回ヒットして大ダメージにつながる。ヒット数を増やすコツは、敵を壁際まで追いつめてから使うこと。こうすると敵が吹き飛んでも壁にひっかかるため、確実に3回ヒットさせられるのだ。

◀エナジーフィールド

ベーヒアル
Beithir

切断属性 | オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	断罪の塔CFI (P.044)
ID吸収操作	ビート(40秒)
HP	160
ID出現HP	65以下
属性耐久値	―
	―
	―
	―

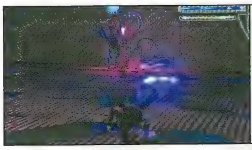
HP攻撃力	53
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	カマイタチ	切断	0.94	―
	首を刈る	切断	0.94	―
	振り下ろし	無	0.75	―
	―	―	―	―

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5

獲得EXP	46	獲得TP	5	アイテム	冷たい木の実(15%)

近距離では鎌を振り下ろし、遠距離ではカマイタチを飛ばしてくる。この敵の死角は背後だけなので、まずは回避を駆使して回り込もう。そこからホークなどの連続攻撃で一気にたたみかけるのだ。敵が振り向いたら、再び背後に回るのを忘れないように。


◀カマイタチ

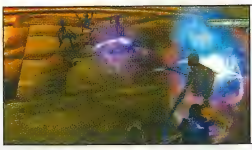
使役解説

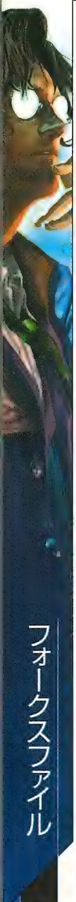
操作タイプ	連打タイプ
特徴	遠距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	20→25
属性攻撃力	20→25
消費MC	25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ベーヒアルでベーリデットを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	1を解放	紫色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	2を解放	ベーヒアルのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ4	3を解放	ベーヒアルでフォークスを20体倒す	連続使役数+1

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	カマイタチ1段目	0.5	0.5	1
	カマイタチ2段目	0.5	0.5	1
	カマイタチ3段目(カルマ3)	0.5	0.5	1
	カマイタチ4段目(カルマ4)	0.5	0.5	1

弾速は遅いものの、射程が長いカマイタチを飛ばす。動きの素早い敵には命中させにくいため、身体の大きな敵や動きの遅い敵に対して使っていこう。なお、カルマ3と4を解放すると連続攻撃の回数が増え、一気に大ダメージを与えられるようになる。


◀カマイタチ1段目



ベーギニス

Baogynis

切断属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

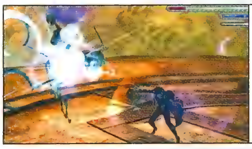
主な出現エリア	断罪の塔GI(P.044)		
ID吸収操作	ビート(35秒)	HP攻撃力	53
HP	160	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	鎌を投げる	切断	0.94	—
	首を刈る	切断	1.13	—
	振り下ろし	無	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5

獲得EXP	46	獲得TP	5	アイテム	緑色の粉末(15%)

ベーヒアルと同じ動き方をするため対処法も同じ。背後をとってホークやブロラハンなどで連続攻撃すればいい。ただし、ボガートと一緒に出現した場合、ベーギニスを攻撃しているときにボガートがジャマをしてくる。このときは先にボガートを始末しよう。



◀背後から攻撃

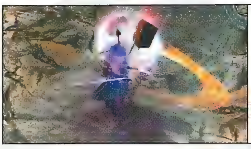
使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離／連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	18→28
属性攻撃力	25→35
消費MC	6

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ベーギニスのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ2	1を解放	ベーギニスでフォークスを20体倒す	連続使役数+1
	カルマ3	最初から	紫色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力5上昇
	カルマ4	3を解放	黄色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力5上昇

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	1	1
	連続攻撃2段目	1	1	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	0.6	0.6	2
	連続攻撃4段目(カルマ2)	0.6	0.6	2

鎌を横に振り回す連続攻撃。攻撃と攻撃の間隔がやや長いものの、攻撃範囲が広く、複数の敵を巻き込める。また、カルマを解放すれば最大4段まで出せるようになるのだ。ただし、3、4段目の威力は低いため、1、2段目だけを出していくのもアリ。



◀連続攻撃1段目

ベーリデット

Baolydead

破壊属性	オススメ度	★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	断罪の塔IJ(P.044)、審問の橋A(P.045)		
ID吸収操作	ストップ&ゴー(45秒)	HP攻撃力	53
HP	160	属性攻撃力	—
ID出現HP	65以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	鎌を投げる	破壊	0.94	—
	突進	破壊	0.94	—
	振り下ろし	無	0.75	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0

獲得EXP	46	獲得TP	5	アイテム	暖かい木の実(15%)

鎌を投げる攻撃が最も危険。ダメージが大きいうえに、当たるとダウンさせられてしまう。ここはまずパウリーやパッドフットの攻撃を何度も当てて、ベーリデットをダウンさせよう。そうやって動きを封じてから、連続攻撃でダメージを与えていくといい。

◀鎌を投げる

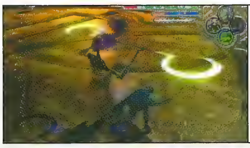
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／突進攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→50
属性攻撃力	40→50
消費MC	25→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	緑色の粉末を5個使用する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	1を解放	ベーリデットのIDを10体吸収する	両方の攻撃力4上昇
	カルマ3	2を解放	緑色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ4	最初から	ベーリデットでベーギニスを5体倒す	消費MC5低下

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	突進	0.5	0.5	2
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

両端に鎌のついた棒でなぎ払いながら突進していく。突進の移動距離が長く、敵との間合いを詰める手段として利用できる。また、突進のあとにプークやホークを使った連続攻撃を続けて出せるため、一気に大ダメージを与えたいときにも有効だ。



◀突進

デゥランダル
Durandal

炎属性　オススメ度 ★★★

戦闘解説

主な出現エリア	断罪の塔K(P.045)
ID吸収操作	ストップ&ゴー(150秒)
HP	500
ID出現HP	—
属性耐久値	氷:80→状態異常
	地:400→ID出現
	—
	—

HP攻撃力	53
属性攻撃力	—

攻撃手段	属性	HP係数	属性係数
火炎弾	炎	1.5	—
切り裂き	無	0.94	—
突進	炎	1	—
飛び蹴り	炎	0.94	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0	0.1	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	獲得TP	アイテム
140	10	暖かい木の実(15%)

キーツを追尾しながら突進してくる。この突進を左右に回避してかわし、すぐに背後へ回り込んで氷属性のアヌーンやエクセドラなどで攻撃しよう。するとデゥランダルは凍結状態になるので、そこに地属性のパウリーやパッドフットの攻撃を当てていくのだ。

◀突進

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→50
属性攻撃力	45→55
消費MC	50

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	デゥランダルでバーゲストを1体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ2	1を解放	デゥランダルでプロッタを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ3	最初から	緑色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力2上昇
カルマ4	3を解放	金色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力2上昇

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
火炎弾	0.5	0.5	1
着弾爆風	0.5	0.5	1
—	—	—	—
—	—	—	—

前方に火炎弾を吐き出す攻撃。着弾すると大爆発を起こし、爆発の範囲内にいる敵をまとめて攻撃できる。しかも攻撃力が高く、与えるダメージも十分だ。カルマを解放して攻撃力をさらに高め、より大きなダメージを与えられるようにしたい。

◀火炎弾

テランセラ
Telanthera

無属性　オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	天つが原BD(P.049)、天つが原E(P.050)
ID吸収操作	通常
HP	120
ID出現HP	45以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

HP攻撃力	57
属性攻撃力	—

攻撃手段	属性	HP係数	属性係数
伸腕影撃	無	0.52	—
竜巻	風	0.7	—
風塊	風	0.7	—
—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	獲得TP	アイテム
22	4	暖かい木の実(15%)

自身の周囲にばらまく風塊は、一定時間経過するかこちらが接触すると竜巻に変化して、しばらくその場にとどまる。また、テランセラがワープするときにも竜巻が発生するので、むやみに近づかないほうがいい。ブルズアイを使って遠距離から攻めよう。

◀ブルズアイで攻撃

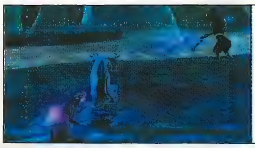
使役解説

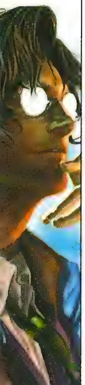
操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	30→40
属性攻撃力	—
消費MC	30→25

カルマ解放	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	テランセラでブルズアイを5体倒す	HP攻撃力5上昇
カルマ2	1を解放	テランセラでブルムベアを3体倒す	HP攻撃力5上昇
カルマ3	2を解放	テランセラでボルカノを1体倒す	消費MC5低下
—	—	—	—

攻撃データ 攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
伸腕影撃	1	—	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前方に向けて腕の形をした影を飛ばす遠距離攻撃。この攻撃は敵を追尾しながら飛んでいくので、すばしっこい敵や小型の敵にも当てやすい。ただし、攻撃後のスキが非常に大きいため、敵との距離を十分に離してから使うように。


◀伸腕影撃



ブーゲンビリア
Bougainvaillea

炎属性　オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	天つが原CD(P.049)、天つが原E(P.050)

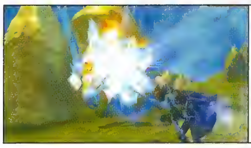
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	57
HP	140	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	—		
	—		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	火炎弾	炎	0.87	—
	殴り	無	1	—
	火柱	炎	0.87	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0.75	0	0	0

獲得EXP	40	獲得TP	4	アイテム	暖かい木の実(15%)

火炎弾を投げて攻撃してくる。バウンドする弾を1つ出すときと、着弾時に爆発する弾を3つ同時に出すときの2パターンあり、どちらもかわすのが難しい。多少のダメージは覚悟のうえで接近し、氷属性のアヌーンで連続攻撃して素早く仕留めること。


◀アヌーンで攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	35→40
属性攻撃力	45→50
消費MC	50

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	火炎弾	0.45	0.45	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ブーゲンビリアでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	最初から	暖かい木の実を15個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	連動	ブーゲンビリアのIDを5体吸収する	弾数アップ
	—	—	—	—

前方に火炎弾を3つ同時に投げて、着弾地点に火柱を発生させる。弾は放物線を描いて飛んでいくため、小型の敵には当てにくい。逆にバーゲストやフォモールのような大型の敵が相手だと、全弾当たって大ダメージにつながることもあるのだ。

◀火炎弾

グラジオラス
Gladiolus

破壊属性　オススメ度 ★☆☆

戦闘解説

主な出現エリア	天つが原CD(P.049)

ID吸収操作	ビート(100秒)	HP攻撃力	57
HP	300	属性攻撃力	—
ID出現HP	45以下		
属性耐久値	破壊：280→行動不能(行動不能中は無属性も効く)		
	—		
	—		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	空中ダッシュ攻撃	破壊	0.7	—
	パンチ	破壊	1	—
	レーザー	破壊	0.7	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	55	獲得TP	5	アイテム	緑色の鉱石(15%)

巨体から繰り出されるパンチと、周囲を焼き尽くすレーザーはどちらも強力。接近戦を避けようと間合いを離しても、空中ダッシュ攻撃で追いかけてくる。ここは攻撃をかわすことに専念して、相手の攻撃後に生じるスキを突いてガジャルグで反撃しよう。

◀レーザー

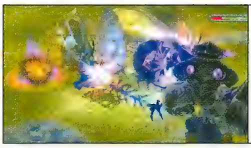
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	中距離／範囲攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40→48
属性攻撃力	40→48
消費MC	55

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	レーザー	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	グラジオラスのIDを3体吸収する	両方の攻撃力3上昇
	カルマ2	1を解放	金色の鉱石を5個使用する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	最初から	グラジオラスでフォークスを25体倒す	両方の攻撃力3上昇
	—	—	—	—

レーザーを左から右に発射する。攻撃前のスキが大きいため、敵が接近してくる前に使役して敵を迎え撃つ、という使い方がオススメ。なお、カルマを解放すると元々高い攻撃力がさらに強化され、最終的にはトップクラスの攻撃力を誇るようになる。


◀レーザー

プロテア
Protea

	氷属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

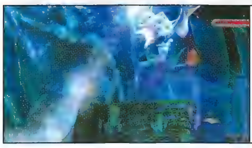
主な出現エリア	想念宮AB(P.051)		
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	57
HP	130	属性攻撃力	ー
ID出現HP	ー		
属性耐久値	炎:200→ID出現		
	ー		
	ー		
	ー		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	氷弾	氷	1.22	ー
	ブレス	氷	1	ー
	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	35	獲得TP	5	アイテム	緑色の粉末(15%)

空高く浮いており、プロッタを呼び出してくる。一定時間たつと逃げ出すので、IDを吸収するには炎属性の攻撃を連続で当てつづけ、素早く属性耐久値を減らすしかない。飛んでいる相手にも攻撃を当てやすいアガパンサスで一気に攻めよう。


◀ブレス

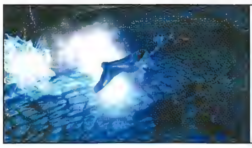
使役解説

操作タイプ	長押しタイプ
特徴	中距離/範囲攻撃
使役数	ー
HP攻撃力	20→30
属性攻撃力	30→40
消費MC	30

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	プロテアでブーゲンビリアを3体倒す	両方の攻撃力5上昇
	カルマ2	1を解放	冷たい木の実を5個使用する	両方の攻撃力5上昇
	カルマ3	最初から	プロテアのIDを5体吸収する	効果範囲拡大
	ー	ー	ー	ー

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	ブレス	0.7	0.7	無制限
	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー

ボタンを押している間、前方に氷のブレスを吐きつづける。似たような性能のクラーケンと比べると、攻撃力は劣るものの消費MCが少ない。しかも、カルマを解放すれば攻撃範囲がクラーケンと同程度になるので、強化したらこちらを使うほうがいい。


◀ブレス

プロッタ
Protta

	氷属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

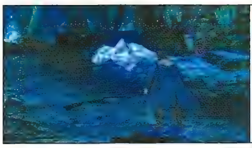
主な出現エリア	想念宮AB(P.051)		
ID吸収操作	通常	HP攻撃力	57
HP	90	属性攻撃力	ー
ID出現HP	ー		
属性耐久値	炎:60→ID出現		
	ー		
	ー		
	ー		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	体当たり	氷	0.7	ー
	ブレス	氷	1	ー
	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	18	獲得TP	3	アイテム	冷たい木の実(15%)

体当たりのスピードが速いうえに、複数で襲ってくるためよけるのが困難。こちらから近づき、先手をとってアガパンサスでたたき落とそう。なお、炎属性の耐久値を0にしてもダウン中は赤いIDが出ない。吸収するには、ダウンから起き上がるのを待つこと。


◀体当たり

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	遠距離/突進攻撃
使役数	同時使役1→4
HP攻撃力	20
属性攻撃力	25
消費MC	20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	プロッタのIDを3体吸収する	同時使役数+1
	カルマ2	1を解放	プロッタのIDを5体吸収する	同時使役数+1
	カルマ3	2を解放	プロッタのIDを10体吸収する	同時使役数+1
	ー	ー	ー	ー

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	体当たり	1	1	1
	体当たり(カルマ1)	0.6	0.6	1
	体当たり(カルマ2)	0.5	0.5	1
	体当たり(カルマ3)	0.4	0.4	1

前方へ向けてまっすぐ飛んでいき体当たりをする。射程はそこそこ長いが、左右の攻撃範囲の狭さが難点。これはカルマを解放することで補おう。カルマ解放によって最大4体が横並びで飛ぶようになり、敵の集団をまとめて攻撃できるようになるのだ。

◀体当たり

アガパンサス
Agapanthus

炎属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

主な出現エリア	想念宮BD(P.051)
ID吸収操作	ストップ&ゴー(80秒)
HP	300
ID出現HP	150以下
属性耐久値	破壊:150→鎧破壊
	—
	—
	—

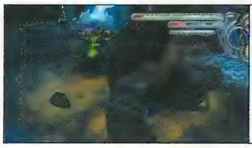
HP攻撃力	57
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	打ち下ろし	炎	1.4	—
	突進	破壊	1	—
	なぎ払い	破壊	1.2	—
	はたき	無	0.87	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0	0	0	0	0	0.5

獲得EXP	50	獲得TP	6	アイテム	緑水晶(15%)

鎧をはがすまでは破壊属性の攻撃しか効かない。まずは反撃されにくい背後からガジャルグやフォモールで攻めよう。ある程度ダメージを与えると、鎧がはがれてどの属性の攻撃も効くようになる。そうしたら、ホークなどに切り替えて仕留めるといい。



▲フォモールで攻撃

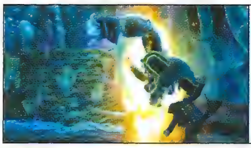
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	40
属性攻撃力	45
消費MC	35→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アガパンサスのIDを5体吸収する	効果範囲拡大
	カルマ2	最初から	アガパンサスでフォークスを10体倒す	消費MC5低下
	カルマ3	2を解放	緑色の粉末を10個使用する	消費MC10低下
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	打ち下ろし	0.5	0.5	2
	火柱	0.8	0.8	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—

振り上げた右腕を地面にたたきつけ、火柱を発生させる。振り上げた腕と火柱は両方とも空中の敵に当たるため、上空を飛ぶプロッタやプロテア、アマリリスなどと戦うときに非常に役立つ。しかも、攻撃が当たった敵をダウンさせる効果もあるのだ。



▲火柱

ベルガモット
Bergamot

切断属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	想念宮C(P.051)
ID吸収操作	タイミング(50秒)
HP	140
ID出現HP	60以下
属性耐久値	—
	—
	—
	—

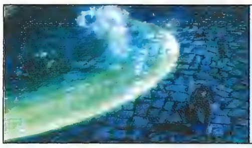
HP攻撃力	57
属性攻撃力	—

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	真空刃	切断	0.52	—
	ブレス	氷	1	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	45	獲得TP	4	アイテム	金色の鉱石(15%)

正面に氷のブレスを吐いたり、左右への攻撃範囲が広い真空刃を飛ばしてくる。真空刃を出すときは同時に後退するため、接近戦を仕掛けると、こちらの攻撃がよけられて敵の攻撃だけ当たる、という事態に陥りやすい。遠距離からブルズアイで攻撃しよう。



▲真空刃

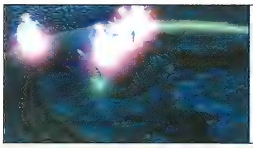
使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／単発攻撃
使役数	—
HP攻撃力	25→30
属性攻撃力	30→35
消費MC	30→25

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ベルガモットのIDを3体吸収する	消費MC5低下
	カルマ2	1を解放	ベルガモットでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
	カルマ3	2を解放	ベルガモットでアンモビウムを5体倒す	両方の攻撃力2上昇
	—	—	—	—

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	真空刃	1	1	1
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

前方の約180°に向けて真空刃を発生させる。攻撃前にキーツ自身が前方へ踏み込むため、射程もそこそこ長い。そのうえ当たった敵をダウンさせる効果もあるのだ。敵集団を相手にするときに活躍すること間違いなしのフォークスといえる。



▲真空刃

アンモビウム
Ammobium

破壊属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	想念宮C(P.051)
ID吸収操作	通常
HP	130
ID出現HP	60以下
属性耐久値	―
	―
	―
	―

HP攻撃力	57
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	体当たり	破壊	1	―
	ブレス	氷	1	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	45	獲得TP	3	アイテム	緑色の鉱石(15%)

ベルガモットと同時に現れることが多く、見た目も動きもよく似ている。こちらは吸収モードにならないので、先に片づけてしまうのが得策。パウリーやブルムベアなどでダウンさせたり、遠距離からブルズアイで攻撃してダメージを与えていこう。

◀ブルズアイで攻撃

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離/単発攻撃
使役数	―
HP攻撃力	30→37
属性攻撃力	40→47
消費MC	20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	アンモビウムのIDを3体吸収する	両方の攻撃力2上昇
	カルマ2	1を解放	アンモビウムでフォークスを8体倒す	両方の攻撃力2上昇
	カルマ3	2を解放	アンモビウムでアンドラステを1体倒す	両方の攻撃力3上昇
	―	―	―	―

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	体当たり	1	1	1
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

正面に体当たりをする攻撃で、近距離攻撃のなかでは射程が長め。攻撃後のスキが小さいため、すぐに次の行動に移れるのも魅力だ。強力な近距離攻撃を持つアガパンサスなどと戦うときは、相手の射程外からこのアンモビウムで攻撃するといい。

◀体当たり

ゴッギー
Goggie

無属性	オススメ度	★★☆

戦闘解説

主な出現エリア	想念宮D(P.051)
ID吸収操作	通常
HP	125
ID出現HP	25以下
属性耐久値	―
	―
	―
	―

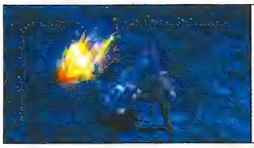
HP攻撃力	57
属性攻撃力	―

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	ダッシュ攻撃	無	1	―
	ブレス	氷	1	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	45	獲得TP	4	アイテム	―

ゴッギーの側面か背後から攻撃していけば反撃を受けずに倒せる。問題はID出現HPが低いうえ、ダメージを与えすぎてHPが0になるとアマリリスに変身してしまうことだ。IDを確実に吸収するには、攻撃力の低いプークで少しずつダメージを与えよう。



◀ダッシュ攻撃

使役解説

操作タイプ	連打タイプ
特徴	近距離/連続攻撃
使役数	連続使役2→4
HP攻撃力	30→40
属性攻撃力	―
消費MC	8

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	ゴッギーでベルガモットを5体倒す	HP攻撃力10上昇
	カルマ2	最初から	ゴッギーのIDを5体吸収する	連続使役数+1
	カルマ3	2を解放	ゴッギーのIDを10体吸収する	連続使役数+1
	―	―	―	―

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	連続攻撃1段目	1	―	1
	連続攻撃2段目	1	―	1
	連続攻撃3段目(カルマ1)	1	―	1
	連続攻撃4段目(カルマ2)	1	―	1

連続攻撃できるフォークスとしては攻撃の発生が遅い。だが、その欠点を補って余りあるHP攻撃力の高さを誇っている。また、横への攻撃範囲が広いうえ、2段目以降の攻撃は向きを変えながら出すことも可能。まさに集団戦にうってつけの攻撃だ。

◀連続攻撃1段目

アマリリス

Amaryllis

氷属性	オススメ度	★★★

戦闘解説

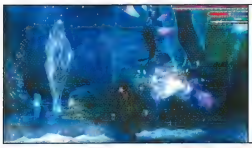
主な出現エリア	想念宮D（P.051）		
ID吸収操作	バランス（150秒）	HP攻撃力	57
HP	200	属性攻撃力	―
ID出現HP	―		
属性耐久値	炎：300→ID出現		
	―		
	―		
	―		

攻撃手段	攻撃名	属性	HP係数	属性係数
	氷の剣	氷	1	―
	氷の粉	氷	1.13	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

防御値	無	炎	氷	地	切断	破壊
	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5

獲得EXP	60	獲得TP	5	アイテム	紅玉（20%）

ゴッギーのHPを0にするとこの姿に変化する。空中と地上を行き来するフォークスで、空中にいるときは氷の粉を投げつけてきて、地上にいるときは氷の剣で攻撃してくる。空中と地上のどちらにも攻撃が当たるアガパンサスで攻めていこう。



◀氷の粉

使役解説

操作タイプ	通常タイプ
特徴	近距離／範囲攻撃
使役数	―
HP攻撃力	35
属性攻撃力	40
消費MC	25→20

カルマ解放	カルマ	出現条件	解放条件	効果
	カルマ1	最初から	紅玉を5個使用する	消費MC5低下
	カルマ2	最初から	アマリリスのIDを3体吸収する	弾数アップ
	カルマ3	連動	アマリリスでボルカノを3体倒す	弾数アップ
	―	―	―	―

攻撃データ	攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
	氷の剣	0.3	0.3	4
	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

2本の氷の剣を回転させて、自身の周囲をなぎ払う攻撃。剣が出現したときから攻撃判定があり、そのあと全方位を攻撃するためスキがない。なお、カルマを解放して剣の数を増やしたあと、敵を壁際に追いつめてから使うと、複数回ヒットさせやすくなる。

◀氷の剣

最もパワフルなフォークスはコレだ！

どのフォークスが一番強力か？　という誰もが気になる疑問に答えよう。攻撃対象の防御値は考慮せず、「攻撃力×係数」で純粋に攻撃の威力を算出（条件は右を参照）。それをランキング化したのが下表だ。同時に消費MCの効率もふまえたランキングも作成した。こちらは前述の計算結果を消費MCで割り、1MCあたりの威力を算出している。

ランキング算出の条件

- Specialのフォークスは除く
- カルマを解放していない状態で算出
- 溜めタイプは溜めずに出した攻撃で算出
- 連打タイプは1段目の攻撃を適用
- 1回の使役で複数の攻撃を出せるものは係数の最も高いほうで計算
- 複数回ヒットする攻撃はすべて1ヒットで計算

エレン編の攻撃性能ランキング

HP攻撃の威力（HP攻撃力×HP係数）

順位	フォークス	属性	威力
1位	グラジオラス	[破壊属性]	66
2位	アンモビウム	[破壊属性]	40
2位	バーゲスト	[破壊属性]	40
2位	バガブー	[無属性]	40
2位	フォモール	[破壊属性]	40
2位	ライネック	[無属性]	40
2位	ルーダック	[無属性]	40
8位	アガパンサス	[無属性]	36
9位	ペッグボウラー	[水属性]	35
10位	アンブッシュ	[破壊属性]	30

属性攻撃の威力（属性攻撃力×属性係数）

順位	フォークス	属性	威力
1位	グラジオラス	[破壊属性]	74
2位	アンモビウム	[破壊属性]	45
2位	バーゲスト	[破壊属性]	45
2位	フォモール	[破壊属性]	45
5位	ペッグボウラー	[水属性]	43
6位	ガーベラ	[風属性]	40
6位	コブラナイ	[誘惑属性]	40
6位	ブーブリー	[風属性]	40
6位	ベールヴィント	[風属性]	40
6位	マビノギオン	[雷属性]	40

1MCあたりのHP攻撃の威力（HP攻撃力×HP係数÷消費MC）

順位	フォークス	属性	威力
1位	ブロラハン	[無属性]	6.0
2位	ブーク	[無属性]	5.0
3位	ライネック	[無属性]	4.0
4位	ボガート	[無属性]	3.5
5位	ガ・ボー	[雷属性]	2.9
6位	アズレイ	[無属性]	2.6
7位	スラムピン	[無属性]	2.5
7位	ホーク	[無属性]	2.5
9位	ブルズアイ	[無属性]	2.1
10位	バガブー	[無属性]	2.0

1MCあたりの属性攻撃の威力（属性攻撃力×属性係数÷消費MC）

順位	フォークス	属性	威力
1位	ガ・ボー	[雷属性]	3.1
2位	ヘンキー	[水属性]	2.0
3位	オグマ	[切断属性]	1.8
4位	アンサラー	[切断属性]	1.6
4位	ガーベラ	[風属性]	1.6
6位	アンモビウム	[破壊属性]	1.5
7位	ペッグボウラー	[水属性]	1.4
8位	ブーブリー	[風属性]	1.3
8位	ベールヴィント	[風属性]	1.3
8位	マビノギオン	[雷属性]	1.3

キーツ編の攻撃性能ランキング

HP攻撃の威力（HP攻撃力×HP係数）

順位	フォークス	属性	威力
1位	ランジュラン	[無属性]	50
2位	ガリーベガー	[破壊属性]	45
3位	エクセドラ	[氷属性]	40
3位	グラジオラス	[破壊属性]	40
3位	スラムピン	[無属性]	40
3位	トレント	[無属性]	40
3位	バーゲスト	[破壊属性]	40
8位	ルーダック	[無属性]	35
9位	アガパンサス	[炎属性]	32
10位	アズレイ	[無属性]	30

属性攻撃の威力（属性攻撃力×属性係数）

順位	フォークス	属性	威力
1位	エクセドラ	[氷属性]	45
1位	ガリーベガー	[破壊属性]	45
3位	アンモビウム	[破壊属性]	40
3位	グラジオラス	[破壊属性]	40
3位	バーゲスト	[破壊属性]	40
6位	アガパンサス	[炎属性]	36
7位	ガルガンチュア	[破壊属性]	35
7位	フォモール	[破壊属性]	35
9位	ベルガモット	[切断属性]	30
10位	アファンク	[氷属性]	25

1MCあたりのHP攻撃の威力（HP攻撃力×HP係数÷消費MC）

順位	フォークス	属性	威力
1位	ブロラハン	[無属性]	8.7
2位	ルーダック	[無属性]	7.0
3位	ブーク	[無属性]	5.0
4位	ボガート	[無属性]	4.6
5位	スラムピン	[無属性]	4.0
6位	ゴッギー	[無属性]	3.8
7位	マンドラゴラ	[無属性]	3.6
8位	アズレイ	[無属性]	3.3
8位	アンサラー	[切断属性]	3.3
10位	ベーギニス	[切断属性]	3

1MCあたりの属性攻撃の威力（属性攻撃力×属性係数÷消費MC）

順位	フォークス	属性	威力
1位	ベーギニス	[切断属性]	4.2
2位	アンサラー	[切断属性]	3.3
2位	ヒンキーパンク	[炎属性]	3.3
4位	アヌーン	[氷属性]	2.5
5位	フォモール	[破壊属性]	2.3
6位	アンモビウム	[破壊属性]	2.0
6位	ガジャルグ	[破壊属性]	2.0
7位	エクセドラ	[氷属性]	1.3
7位	ガリーベガー	[破壊属性]	1.3
7位	バーゲスト	[破壊属性]	1.3

タスラム

Tathlum

破壊属性 オススメ度 ★★☆

使役解説

入手条件	「はぐれアヌーン」をクリア（P.057）		
操作タイプ	通常タイプ	HP攻撃力	30→40
特徴	中距離／突進攻撃	属性攻撃力	30→40
使役数	—	消費MC	60→50

カルマ解放

カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	タスラムでアンドラステを3体倒す	両方の攻撃力5上昇
カルマ2	1を解放	タスラムでフォークスを15体倒す	消費MC10低下
カルマ3	2を解放	タスラムでフォークスを20体倒す	両方の攻撃力5上昇
—	—	—	—

攻撃データ

攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
エナジーフィールド	0.2	0.2	4
爆発	0.4	0.4	1
—	—	—	—
—	—	—	—

オーラを放ちながら突進して、一定距離進むと爆発。一撃の威力は小さいが、近距離で当てれば複数回ヒットする。ただし、突進中はキーツ自身も引きずられるように前進していき、一時的に操作不能になるので、乱戦時の使用は控えよう。

ランジュラン

Langelaan

無属性 オススメ度 ★☆☆

使役解説

入手条件	「盗まれた酒瓶」をクリア（P.058）		
操作タイプ	通常タイプ	HP攻撃力	50→60
特徴	中距離／範囲攻撃	属性攻撃力	—
使役数	—	消費MC	25→15

カルマ解放

カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	ランジュランでドラルクを3体倒す	効果範囲拡大
カルマ2	最初から	翠玉を3個使用する	HP攻撃力10上昇
カルマ3	2を解放	脈打つ木の実を10個使用する	消費MC10低下
—	—	—	—

攻撃データ

攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
押しつぶし	1	—	1
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前方にジャンプしたあと、着地時の衝撃で広範囲を攻撃。HP攻撃力が高く、消費MCも少ない優秀な攻撃で、カルマを解放することでこれらの長所をさらに伸ばせる。無属性の攻撃が効く敵が相手なら、状況を問わず使えるはずだ。

ヤースキン

Yarthkins

地属性 オススメ度 ★☆☆

使役解説

入手条件	「飢えたベーヒアル」をクリア（P.058）		
操作タイプ	溜めタイプ	HP攻撃力	35→41
特徴	中距離／範囲攻撃	属性攻撃力	35→41
使役数	—	消費MC	40

カルマ解放

カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	ヤースキンでマンドラゴラを5体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ2	1を解放	ヤースキンでコブラナイを3体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ3	連動	緑水晶を10個使用する	溜め段階＋1
—	—	—	—

攻撃データ

攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
地震	0.5	0.5	2
地震溜め1	0.4	0.4	3
地震溜め2（カルマ3）	0.4	0.33	4
—	—	—	—

拳を地面にたたきつけ、複数回ヒットする地震を起こす。力を溜めるとヤースキンが巨大化し（最大3段階）、ヒット数がさらにアップする。敵が近づいてくる前にあらかじめ力を溜めておき、接近したところで攻撃するという使い方がオススメ。

アロンダイト

Alonedite

切断属性 オススメ度 ★★★

使役解説

入手条件	「揺らめく炎」をクリア（P.058）		
操作タイプ	通常タイプ	HP攻撃力	30→35
特徴	遠距離／単発攻撃	属性攻撃力	30→35
使役数	—	消費MC	20→15

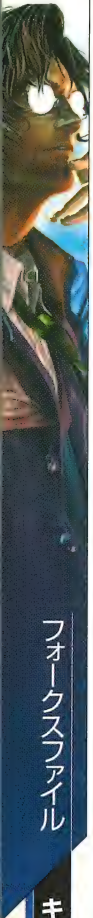
カルマ解放

カルマ	出現条件	解放条件	効果
カルマ1	最初から	アロンダイトでフォークスを10体倒す	両方の攻撃力3上昇
カルマ2	1を解放	緑水晶を10個使用する	両方の攻撃力2上昇
カルマ3	2を解放	アロンダイトでスプリガンを3体倒す	消費MC5低下
—	—	—	—

攻撃データ

攻撃名	HP係数	属性係数	ヒット
体当たり	0.5	0.5	1
真空波	0.75	0.75	1
—	—	—	—
—	—	—	—

前方に向けてトサカから真空波を飛ばす。射程が非常に長いうえに、当たった敵を貫通する。ただし、左右への攻撃範囲は狭いため多くの敵を巻き込むのは難しい。複数を同時に狙うよりも、1体ずつ狙いをつけて使ったほうがいい。



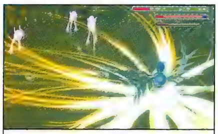
トルフィド
Truffid

切断属性　オススメ度 ★☆☆

入手条件　PSPとの連動（2007年7月現在の予定）

使役解説

全方位に無数の真空波を発生させる。驚異的な攻撃範囲で、かなり多くの敵を巻き込める。ただしHP攻撃力、属性攻撃力ともに低め。そのうえ、消費MCが多く連発できないため、大きなダメージは期待できない。敵に囲まれたときの回避手段として使うのがいいだろう。



▲真空波

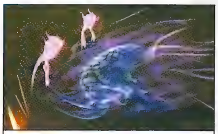
コルブランド
Collbrande

切断属性　オススメ度 ★☆☆

入手条件　「Dungeon Trial」で討伐ポイントの累計が150000を突破する

使役解説

前方に向かって突進して、当たった敵をダウンさせる。敵が直線上に並んでいるときに使えば、まとめてなぎ倒すことが可能だ。ただし、使役時にキーツも前に移動するため、空振りした場合は使役後のスキに反撃されやすい。敵をロックオンして、正面にとらえた状態で使うように。



▲体当たり

ラナンキュラス
Rannunculus

破壊属性　オススメ度 ★★★

入手条件　PSPとの連動（2007年7月現在の予定）

使役解説

拳を連続で振り下ろす。連続攻撃ができるフォークスのなかでは攻撃力が飛び抜けていて、攻撃速度もほかと見劣りしない。ただし、4段目まで出すとMCゲージの残量が少なくなり、ほかの攻撃につなげられなくなってしまう。必要に応じて、2段目か3段目で止めておこう。

▲連続攻撃1段目

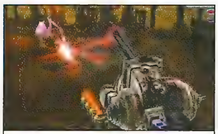
ヴァリアント
Valiant

破壊属性　オススメ度 ★☆☆

入手条件　「Dungeon Trial」で討伐ポイントの累計が100000を突破する

使役解説

HPと属性、両方の攻撃力が高い。攻撃方法は前方に大砲を発射して、着弾点の周辺で爆発するというものだ。同じ形状のガルガンチュアとは違って砲弾が水平に飛ぶため、狙いがつけやすい。ただし、敵に接近しすぎると当たらないので、ある程度の間合いをとってから使うこと。



▲エナジーキャノン

デュルガー
Duergar

無属性　オススメ度 ★★☆

入手条件　「Dungeon Trial」で討伐ポイントの累計が30000を突破する

使役解説

HP攻撃力に優れた連続攻撃を行う。その攻撃力は、同じ特徴のラナンキュラスよりもわずかに劣るが、消費MCはこちらのほうが少ない。また、連続攻撃の4段目には敵をダウンさせる効果もある。連続攻撃のなかでは、このデュルガーが最も使いやすいフォークスといえるだろう。

▲連続攻撃2段目

アルファルド
Alphard

氷属性　オススメ度 ★☆☆

入手条件　「Dungeon Trial」でダンジョンポイントが4500以上のダンジョンをアップロードする

使役解説

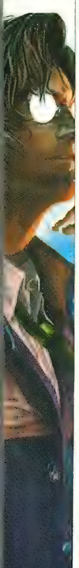
力を溜めることでブレスの攻撃範囲、係数、ヒット数を高められる。敵との間合いが離れているうちに力を溜めておき、敵が射程内に入ったところで発動するといい。その際、できるだけ敵を引きつけてから使うようにしたい。ブレスを至近距離で当てれば、複数回ヒットするからだ。

▲氷ブレス

フォークスINDEX

『フォークスファイル』で紹介しているフォークスを、名前の五十音順に並べたインデックス。赤字はエレン編、青字はキーツ編のフォークスで、名前の右の【 】内は属性、＜ ＞内はフォークスチェンジ画面におけるカテゴリを示している。

アガアガ	【バリア属性】	＜海底都市＞	108
アガバンサス	【無属性】	＜異界真央＞	093
アガバンサス	【炎属性】	＜異界真央＞	122
アスキディア	【バリア属性】	＜海底都市＞	078
アズレイ	【無属性】	＜海底都市＞	075
アズレイ	【無属性】	＜海底都市＞	105
アヌーン	【氷属性】	＜海底都市＞	107
アファンク	【氷属性】	＜海底都市＞	106
アマリリス	【氷属性】	＜異界真央＞	124
アルハズラッド	【雷属性】	＜クエスト＞	095
アルファルド	【氷属性】	＜Special＞	126
アルラウネ	【切断属性】	＜海底都市＞	078
アロンダイト	【切断属性】	＜クエスト＞	125
アンサラー	【切断属性】	＜無限回廊＞	084
アンサラー	【切断属性】	＜無限回廊＞	113
アンドラステ	【破壊属性】	＜妖精界＞	098
アンブッシュ	【破壊属性】	＜戦争界＞	073
アンモビウム	【破壊属性】	＜異界真央＞	094
アンモビウム	【破壊属性】	＜異界真央＞	123
インペット	【粘着属性】	＜妖精界＞	068
ヴァリアント	【破壊属性】	＜Special＞	126
ウォートホッグ	【無属性】	＜戦争界＞	074
ウリギーク	【氷属性】	＜地獄界＞	115
ウリシュク	【炎属性】	＜地獄界＞	114
ウルーテル	【水属性】	＜地獄界＞	090
ウルビュル	【粘着属性】	＜地獄界＞	090
エクセドラ	【氷属性】	＜海底都市＞	109
オイシュキー	【氷属性】	＜海底都市＞	108
オグマ	【切断属性】	＜妖精界＞	069
オグマ	【切断属性】	＜妖精界＞	099
ガ・ボー	【雷属性】	＜戦争界＞	073
ガーベラ	【風属性】	＜無限回廊＞	081
ガジャルグ	【破壊属性】	＜戦争界＞	104
カハラエス	【無属性】	＜クエスト＞	095
カラドボルグ	【水属性】	＜Special＞	096
カラドリウス	【風属性】	＜Special＞	096
ガリーベガー	【破壊属性】	＜無限回廊＞	111
ガルガンチュア	【破壊属性】	＜戦争界＞	075
ガルガンチュア	【破壊属性】	＜戦争界＞	105
カルミア	【無属性】	＜地獄界＞	117
カンデラ	【雷属性】	＜無限回廊＞	085
キャースク	【誘惑属性】	＜地獄界＞	091
キルムーリ	【ガード属性】	＜妖精界＞	065
キルムーリ	【ガード属性】	＜妖精界＞	097
クーシー	【誘惑属性】	＜海底都市＞	076
クラーケン	【氷属性】	＜海底都市＞	109
グラジオラス	【破壊属性】	＜異界真央＞	093
グラジオラス	【破壊属性】	＜異界真央＞	120
グリンディロー	【風属性】	＜クエスト＞	095
ケットシー	【睡眠属性】	＜妖精界＞	067
ゴッギー	【無属性】	＜異界真央＞	123
コブラナイ	【誘惑属性】	＜地獄界＞	086
コブラナイ	【地属性】	＜地獄界＞	115
コルブランド	【切断属性】	＜Special＞	096
コルブランド	【切断属性】	＜Special＞	126
コロブナ	【破壊属性】	＜クエスト＞	095
シーフロ	【誘惑属性】	＜妖精界＞	070
スクライカー	【破壊属性】	＜無限回廊＞	083
スプリガン	【ガード属性】	＜無限回廊＞	084
スプリガン	【ガード属性】	＜無限回廊＞	113
スラムピン	【無属性】	＜無限回廊＞	080
スラムピン	【無属性】	＜無限回廊＞	112
セルキー	【氷属性】	＜海底都市＞	106
タスラム	【破壊属性】	＜クエスト＞	125
デゥランダル	【炎属性】	＜地獄界＞	119
デガッサー	【破壊属性】	＜戦争界＞	072
デュルガー	【無属性】	＜Special＞	096
デュルガー	【無属性】	＜Special＞	126
テランセラ	【風属性】	＜異界真央＞	092
テランセラ	【無属性】	＜異界真央＞	119
ドゥル	【無属性】	＜妖精界＞	068
ドラケイ	【粘着属性】	＜海底都市＞	076
ドラルク	【地属性】	＜海底都市＞	107
トルフィド	【切断属性】	＜Special＞	126
トレント	【無属性】	＜妖精界＞	098
バーゲスト	【破壊属性】	＜妖精界＞	070
バーゲスト	【破壊属性】	＜妖精界＞	101
バイドバイパー	【睡眠属性】	＜Special＞	096
バウリー	【地属性】	＜妖精界＞	099
バガブー	【無属性】	＜妖精界＞	066
バガブー	【無属性】	＜妖精界＞	100
バッドフット	【地属性】	＜無限回廊＞	111
バトリオット	【ガード属性】	＜戦争界＞	074
バトリオット	【ガード属性】	＜戦争界＞	104
バラージャー	【無属性】	＜戦争界＞	072
バラージャー	【無属性】	＜戦争界＞	102
ハンプティ	【雷属性】	＜無限回廊＞	083
ヒンキーパンク	【炎属性】	＜妖精界＞	100
ファハン	【無属性】	＜地獄界＞	087
プーク	【無属性】	＜妖精界＞	065
プーク	【無属性】	＜妖精界＞	097
ブーゲンビリア	【炎属性】	＜異界真央＞	120
ブーブリー	【風属性】	＜妖精界＞	067
フォモール	【破壊属性】	＜地獄界＞	087
フォモール	【破壊属性】	＜地獄界＞	116
ブラウニー	【誘惑属性】	＜妖精界＞	069
フラキナス	【切断属性】	＜海底都市＞	077
ブルズアイ	【無属性】	＜戦争界＞	071
ブルズアイ	【無属性】	＜戦争界＞	102
ブルムベア	【破壊属性】	＜戦争界＞	103
ブロッタ	【氷属性】	＜異界真央＞	121
プロテア	【氷属性】	＜異界真央＞	121
ブロラハン	【無属性】	＜無限回廊＞	081
ブロラハン	【無属性】	＜無限回廊＞	110
ベーギニス	【切断属性】	＜地獄界＞	118
ベーグボルカ	【雷属性】	＜地獄界＞	089
ベーヒアル	【切断属性】	＜地獄界＞	088
ベーヒアル	【切断属性】	＜地獄界＞	117
ヘーベトロット	【睡眠属性】	＜無限回廊＞	082
ヘーベトロット	【地属性】	＜無限回廊＞	112
ベーリデット	【破壊属性】	＜地獄界＞	118
ベールヴィント	【風属性】	＜地獄界＞	089
ペッグボウラー	【水属性】	＜海底都市＞	079
ベルガモット	【切断属性】	＜異界真央＞	094
ベルガモット	【切断属性】	＜異界真央＞	122
ヘンキー	【水属性】	＜妖精界＞	066
ホーク	【無属性】	＜戦争界＞	071
ホーク	【無属性】	＜戦争界＞	101
ボガート	【無属性】	＜地獄界＞	085
ボガート	【無属性】	＜地獄界＞	114
ホブルディ	【雷属性】	＜海底都市＞	077
ボルカノ	【炎属性】	＜戦争界＞	103
マビノギオン	【雷属性】	＜無限回廊＞	082
マラバリク	【無属性】	＜海底都市＞	079
マンドラゴラ	【無属性】	＜地獄界＞	086
マンドラゴラ	【無属性】	＜地獄界＞	116
ムスカリ	【雷属性】	＜異界真央＞	092
モラルタ／ベガルタ	【雷属性／風属性】	＜地獄界＞	091
ヤースキン	【地属性】	＜クエスト＞	125
ライネック	【無属性】	＜地獄界＞	088
ラナンキュラス	【破壊属性】	＜Special＞	126
ランジュラン	【無属性】	＜クエスト＞	125
ルーダック	【無属性】	＜無限回廊＞	080
ルーダック	【無属性】	＜無限回廊＞	110



フォークスファイル
キーツ編 Special

FolksSoul -失われた伝承-
ザ・コンプリートガイド

STAFF

Producer	電撃攻略本編集部(松本 剛/中村 敏彦)
Director	電撃攻略本編集部(野村 一真)
Coordinator	電撃PlayStation編集部(宮崎 龍之介)
Editor&Writer	株式会社キュービスト(QBIST) (中野 龍太郎/海澤 貴仁/片山 拓也/折笠 禎二/手代森 信人/佐藤 雅典/竹内 真樹)
Designer	株式会社キュービスト(QBIST) (折尾 太輔/宮佐 梨絵/横井 圭子/辛島 竜彦)
Cover Designer	K Plus artworks有限会社(小林 博明)
Executive Producer	電撃攻略本編集部(倉西 誠一)

発行	2007年8月30日 初版発行
発行者	久木 敏行
発行所	株式会社メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 TEL.03-5281-5224(編集)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8605(営業)
印刷所	大日本印刷株式会社
装丁	K Plus artworks有限会社

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

©2007 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved.
©Media Works Inc.
"PS"および"PLAYSTATION"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

Printed in Japan
ISBN978-4-8402-3997-4 C0076

Ⓡ本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡ください。

※本書の内容(攻略法など)に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承願います。

FolksSoul
-失われた伝承-
ザ・コンプリートガイド

©2007 Sony Computer Entertainment Inc.All right reserved.
"PLAYSTATION"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"FolksSoul"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

発行／メディアワークス
発売／角川グループパブリッシング

Folks Soul
フォークスソウル
失われた伝承
™
電撃
PlayStation

ISBN978-4-8402-3997-4
C0076 ¥1900E

9784840239974

MediaWorks

発行●メディアワークス

定価：本体1900円

※消費税が別に加算されます

1920076019005

©2007 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved.
"PS"および"PLAYSTATION"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"FolksSoul"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。